NINTENDO SWITCH™

MARIOKART 8™ DELUXE

Official Nintendo Licensed Product

MARIOKART 8 DELUXE

Écrit par Joe Epstei n, Garitt R oc ha, et Al de exander Musa

Cartes par Loren Gilliland et Darren Strecker

2017 DK/Prima Games, une division de Penguin Random House LLC. "Prima Games" est une marque déposée de Penguin Random House LLC. Tous droits réservés, y compris le droit de reproduction totale ou partielle sous toute forme.

Le logo Prima Games et Primagames.com sont des marques déposées de Penguin Random House LLC, enregistrées aux États-Unis. Prima Games est une marque de DK, une division de Penguin Random House LLC, New York

DK/Prima Games, une division de Penguin Random House LLC 6081 East 82nd Street, Suite #400 Indianapolis, IN 46250

Veuillez noter que l'ESRB icônes de classification, "EC", ', "E", "E10+", ", "T", "M", "AQ", et "RP" sont des marques déposées appartenant à l'Entertainment Software Association, et ne peuvent être utilisées qu'avec leur autorisation. Pour savoir si un produit a été évalué par l'ESRB, veuillez consulter www.esrb.org. Pour obtenir l'autorisation d'utiliser les icônes de classification, veuillez contacter l'ESA à esrblicenseinfo@theesa.com.

ISBN : 978-0-7440-1840-0

Code d'impression : Le nombre à deux chiffres le plus à droite indique l'année de l' book's impression ; le chiffre le plus à droite indique le numéro d'impression du livre. Par exemple, 17-1 indique que la première impression du livre a eu lieu en 2017.

20 1918 17 4321

001-308205-Avr/2017

Imprimé aux États-Unis.

Credits

Responsable du titre Jennifer Sims

Développement

Éditeur

Serena Stokes

Concepteur du livre Jeff Weissenberger

Concepteurs de production Julie Clark Justin Lucas

Production Beth Guzman

Prima G Équipe Prima Games

VP & Éditeur Mike Degler

Responsable éditorial Tim Fitzpatrick

Responsable design et mise en page Tracy Wehmeyer

L i cen sing Paul Giacomotto

Édition numérique Julie Asbury Tim Cox

Shaida Boroumand

Responsable des opérations Stacey Ginther

MARIO KART 8 DELUXE

GUIDE OFFICIEL

Écrit par Joe Epstein, Garitt Rocha et Alexander Musa

Ce qui est à l’intérieur

SAUCE SALÉE **TO DRIVE** coos SNS 4

GAMO **Modes** 6

Driver’s Manual 7

Terrain . . . . . BAO

Course Elements . . . . . n

REINS 12

RACERS ANDRIDES 22

The Racers 23

Véhicule: **Customization** . . . . . à 30

CORPS 3

TURE 38

GLIDERS 4

LE **DRIVETHROUGH** 44

Grand Prix ad VID **Trials** . . . . . § 46

GRAND: PRIX: 550% oi 46

TIME TRIAL . . . . . dams 49

The Tracks . . . . . ATTA. 52

P USTA CHAMPION? Dé SOLANUM? 54

Mario Kart Stadium 54

Water Park 3 58

Sweet JURÉ Canyon 62

ThWOMP RODE 66

SHELL CUP . . . . . & 71

Wii 1400 Moo Meadows 71

GBA Mario Circuit 75

DS CREE CREB Beach . . . . . & 79

N64 TORS Turn DI. . . . . Si 83

COUPE DE FLEUR. 87

Mario Circuit 87

Toad Harbor 92

TW Mansion: . . . . . SER 96

ShY GUY Falls. 100

BANANE CUP 104

GORDI DIT) Desert 104

SNES Donut PUREE 3. 108

INGA Royal Raceway n2

3DS DK Jungle. . . . . SL J ne

ÉTOILE CUP 120

Sunshine Airport 120

Dolphin Shoals. . . . . SESE 124

Electrodrome 128

Mount Wario 132

LEAF CUP . . . . . am 137

DS Wario Stadium 137

cf Sherbet TT 41

3DS DIKES EEE 145

NES Yoshi Valley 149

COUPE SPÉCIALE. 153

Cloudtop CRUISE. 153

BODE Dunes. 158

Bowser's Castle . . . . . Voir 162

Rainbow Road 166

LIGHTNING CUP. 170

DS Tick-Tock Clock. 170

IDS Piranha Plant Slide. 174

Wi Grumble Volcano 178

NBA RBINBOW ROB, 5: 182

BOG CUP 186

GON VERRY Circuit. 186

Excitebike Arena . . . . . Be 190

Dragon Driftway 193

Mute City 196

TRIFORCE CUP . . . . . sas 199

Wii Wario's Mine d'or; 199

SNES Rainbow BOB 203

Ice Ice Outpost 207

Hyrule Circuit 210

CROSSING COUPE 214

GEN Baby Park 214

GBA Cheese Land 218

Wild Woods. 223

Animal Crossing : 228

COUPE CLOCHETTE 232

IDS NEO Bowser City 232

GBARIBOON Road 236

Super ÉTRANGE Subway 242

Big Blue 246

BRTTEE MODE 252

Balloon Battle 253

Renégat Roundup 253

Bob-omb Blast . . . . . WTA 254

PIÈCE Runners 255

Shine Thief 255

Battle PROTO IIE 255

STADE DE BATAILLE. . . . . wees se 256

DOUX SWEET KINGDOM 258

PALAIS DU DRAGON : 260

COLONIE LUNAIRE 262

3DS VILLE WUHU 264

GON LUIGI'S MANSION 266

PARCOURS DE BATAILLE SNES 1 268

PASSAGE SOUS-MARIN OURSIN 270

How To Drive

Suite à la fidèle tradition des jeux qui l'ont précédé, Mario Kart 8 Deluxe propose une sélection solide de modes de jeu en solo et multijoueur pour les fans de courses de kart tester leurs compétences sur la piste avec leurs personnages Nintendo préférés !

GAME MODES

Grand Prix

Avec pas moins de douze coupes avec quatre tracés chacune, et avec toutes les classes de vitesse ouvertes à partir de

du départ au démarrage, Mario Kart 8 Deluxe oppose douze pilotes les uns contre les autres dans certains des courses de kart les plus sauvages à ce jour ! Gagner les coupes et collectionner des Pièces tout en courant débloquera de nouvelles pièces pour les véhicules. Terminer toutes les coupes à la classe 200cc, certifiée vitesse-démon, débloquera un pilote et un kart très spéciaux

Course contre-la-montre

C’est juste vous, la piste et l’horloge en mode Course contre-la-montre ! Terminez le parcours de votre choix aussi rapidement que possible

tout en collectant des Pièces tôt pour atteindre une vitesse maximale tout en empruntant les trajectoires les plus efficaces possible. Les Courses contre-la-montre n’ont pas de Boîtes d’Objets, mais vous commencerez avec des Triple Champignons, un outil essentiel pour utiliser des raccourcis et gagner des secondes dans la quête de nouveaux records. Affrontez vos propres temps et données fantômes, téléchargez vos données pour que d’autres les voient, battez les données fantômes directement des pros chez Nintendo, et contre des données fantômes des amis en ligne.

Mode Bataille

Le Mode Bataille comprend cinq modes féroces couvrant huit pistes de style arène. En plus du Balloon classique

Bataille, there’s le mode Renégat cops-et-bandes de contre-attaque

Mode Roundup, l’explosif Bob-omb Blast, collecte compétitive de Pièces dans Coin Runners, et une sorte de mode de poursuite du leader avec Shine Thief.

Course VS

Affronte la course le la façon dont vous veux-tu,

désactiver les objets que vous ne voulez pas gérer, et régler

préparez votre ta coupe pour courir

la ordinateur conducteursou

vos amis !

Multiplayer

Mario Kart 8 Deluxe sur Nintendo Switch offre une flexibilité multijoueur sans précédent. Pour une première dans la série, et pour tout grand jeu, la console peut devenir instantanément une configuration multijoueur en écran partagé de type table pour deux personnes, en utilisant les Joy-Con (G) et Joy-Con (D) tenus à l’horizontale, comme des manettes SNES. Si vous voulez jouer ainsi en déplacement, rangez les sangles de poignet Joy-Con — elles sont vraiment utiles pour tenir la manette à l’horizontale et pousser SL et SR pour les objets, sauter et glisser. Deux joueurs peuvent même se mettre en ligne ensemble ainsi via le wifi ! En outre, des groupes d’amis disposant de plusieurs systèmes Switch et copies du jeu peuvent connecter jusqu’à 12 consoles ensemble pour le multijoueur local. (Il existe une grande variabilité : 12 joueurs max, 12 Switch connectées max, et deux joueurs max par console Switch.)

Docked, le système prend en charge un écran partagé local à quatre joueurs, et un écran partagé en ligne à deux joueurs.

DRIVER'S MANUAL

Mario Kart 8 Deluxe peut être joué de nombreuses façons différentes, que la console soit sur son socle ou en déplacement. Les joueurs peuvent choisir d'utiliser les Joy-Con à l'horizontale, soit avec des dragonnes, soit avec des volants de course. Ou les Joy-Con (L) et (R) peuvent être utilisés ensemble (que ce soit en tenant la console comme un système portable, ou en tenant les Joy-Con séparément à la verticale façon « nunchuck » Wii, ou connectés via la poignée Joy-Con). Et bien sûr, il y a aussi la manette Pro à considérer. Et toutes ces options permettent un contrôle de direction gyroscopique, si désiré. Jouez comme vous voulez,

où vous voulez.

Remarque sur les commandes par inclinaison

Réplique des commandes par inclinaison te t' ex expérience d'utilisation un volant pour r ackle la folie ess de Mario Kart 8 Deluxe. Les utilisateurs de Joy-Con rs peuvent attacher le Volant Joy-Con (vendu par deux) à les petites manettes pour améliorer la sensation de stee conduite. Cela peut demander un temps d'adaptation, mais avec assez de pratique, vous pourrez rivaliser avec la concurrence !

Il y a encore plus de flexibilité que ce qui est illustré.

Dans n'importe quelle configuration, le bouton X (ou l'endroit où se trouverait X, dans le cas d'un Joy-Con à l'horizontale) vous donne une vue arrière derrière votre pilote.

Alors que A est le bouton principal d'accélération, Y accélérera aussi, si vous préférez cette position de bouton. Avec les Joy-Con (L) et (R) ensemble, ou une manette Pro, le stick analogique droit peut également être utilisé comme commande d'accélération. Si vous préférez la direction numérique à l'analogique, vous pouvez aussi diriger sur la manette Pro avec la croix directionnelle, ou avec les boutons directionnels sur un Joy-Con (L) à la verticale.

Lorsque vous utilisez un seul Joy-Con à l'horizontale, la direction numérique par bouton n'est évidemment pas une option, ni le contrôle d'accélération analogique droit. Et gardez à l'esprit que, même si vos boutons ne seront pas étiquetés correctement par rapport à une manette Pro ou un Joy-Con (R) à la verticale, les fonctions des positions relatives des boutons restent les mêmes.

Techniques de conduite

Il existe un certain nombre de techniques spéciales en dehors de « Garder l'accélération, tourner si nécessaire » qui sont essentielles pour réussir dans Mario Kart 8 Deluxe.

Démarrage turbo

Un démarrage turbo parfaitement synchronisé peut déterminer toute la nature du premier tour d'une course Grand Prix, et cette technique est essentielle pour battre des records en contre-la-montre. Faites attention au compte à rebours de Lakitu et commencez à accélérer immédiatement après que le « 2 » apparaisse à l'écran, accompagné d'un son. Si c'est bien fait, vous démarrez en trombe avec un boost semblable à un champignon. Si vous commencez à accélérer trop tôt, au moment où le son retentit et que le 2 apparaît, au lieu de juste après, vous calerez sur la ligne de départ.

Braking

Le freinage est sous-estimé ! Si vous sentez que vous allez perdre le contrôle et heurter un mur ou un obstacle sur la piste, en appuyant sur les freins, vous pouvez retrouver de la maniabilité pour éviter le danger—au détriment de la vitesse.

Une technique avancée appelée freinage en dérapage, surtout utile lors des courses en 200cc, consiste à freiner pendant les dérapages avec étincelles—juste assez pour ralentir le mouvement latéral du dérapage et garder la voiture sur la piste, mais pas trop pour ne pas transformer le dérapage en simple virage lent. Cette technique est essentielle pour réussir en 200cc, peut être utile dans les virages difficiles en 150cc, et peut être ignorée en 100cc ou moins.

Saut

Le bouton de dérapage sert aussi de bouton de saut. Sauter ne vous permettra pas de passer au-dessus des objets sur la route, mais il peut vous faire franchir de petits trous sur la route. Vous pouvez ainsi couper des virages au-dessus de gouffres, mais cela reste risqué.

Dérapage

Le dérapage vous permet de prendre les virages sans perdre de vitesse. Pour déraper, orientez le nez de votre véhicule dans le virage, puis maintenez R. Le véhicule sautera dans le virage, perdra de l'adhérence et continuera à glisser avec la même inertie qu'avant, bien que le nez soit tourné vers l'intérieur. Plus le nez de votre véhicule est tourné vers l'intérieur

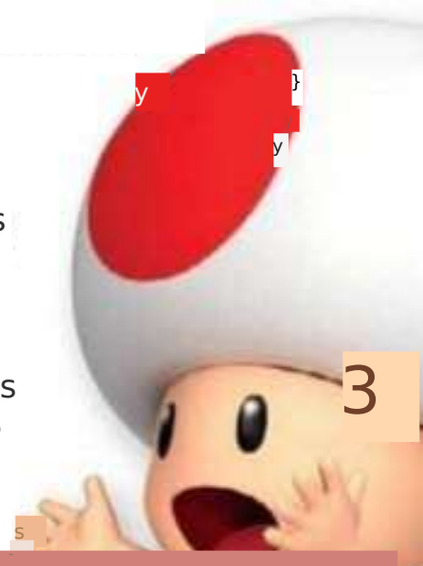
en dérapant, plus vite vous générerez des étincelles bleues, puis orange, et enfin violettes, vous permettant de déclencher un Mini-Turbo, ou un Super/Ultra Mini-Turbo. Lorsque vous relâchez R pour activer le turbo accumulé, l'adhérence est soudainement restaurée et le véhicule cesse de glisser latéralement pour foncer dans la direction du nez. Notez que les différents châssis de véhicules influencent fortement la façon dont vous dérapez.

Étincelles et Mini-Turbo

Le dérapage est déjà utile pour aborder les virages, mais il l'est encore plus pour la vitesse supplémentaire qu'il peut générer. En maintenant un dérapage, en glissant latéralement dans un virage tout en orientant le nez vers l'intérieur, des étincelles apparaissent sous les pneus. Relâcher le dérapage lorsque les étincelles sont présentes déclenche un boost Mini-Turbo ! Cela deviendra vite un réflexe de déraper pour obtenir des Mini-Turbo à la sortie de la plupart des virages, et vous ne devrez utiliser le virage classique avec frein que si le virage est trop serré ou trop court pour un bon dérapage, ou si le kart n'est pas assez rapide pour initier un dérapage (comme après avoir touché un objet ennemi ou un mur).

La couleur des étincelles indique la durée du dérapage et la puissance du boost qui suivra. Dérapez jusqu'à ce que des étincelles bleues apparaissent pour un boost Mini-Turbo. Dérapez encore plus longtemps pour obtenir des étincelles orange, menant à un Super Mini-Turbo, qui dure environ deux fois plus longtemps qu'un Mini-Turbo. Dans les virages les plus longs, vous pouvez même déraper assez longtemps pour obtenir des étincelles violettes, déclenchant un Ultra Mini-Turbo, l'équivalent d'un Champignon gratuit ! (Cependant, contrairement à un Champignon, il est important de noter que les Mini-Turbo ne vous permettent pas de traverser les zones hors-piste les terrains comme les Champignons le permettent.)

Les étincelles violettes n'apparaissent que si l'assistance à la conduite est désactivée. Il n'est pas toujours préférable de maintenir un dérapage plus longtemps juste pour obtenir des étincelles orange ou violettes—cela peut entraîner une trajectoire risquée ou inefficace, car vous risquez de heurter les murs extérieurs du virage en essayant d'attendre le niveau supérieur de Mini-Turbo alors que des étincelles bleues de base auraient suffi. *o



Maintenir un dérapage plus longtemps pour un meilleur turbo peut rendre vos mouvements plus prévisibles dans les virages, vous rendant vulnérable aux attaques d'objets ou à l'aspiration. Utilisez le niveau de Mini-Turbo qui vous donne la meilleure trajectoire à un moment donné.

Boost de saut

En sautant juste lorsque vous atteignez une rampe de quelque sorte, vous déclenchez un Boost de saut, qui vous donne une courte accélération. Vous pouvez déterminer l'astuce votre le pilote s'exécute en appuyant sur une direction sur votre stick analogique ou votre manette. Il y a beaucoup de choses sur chaque circuit de course sur lesquelles vous pouvez déclencher un Boost de saut, même si cela ne paraît pas évident. Des exemples incluent les petites collines, les lèves, ou des étagères sur la piste, afin que votre véhicule gagne un peu plus d'allongement par rapport à un saut sur le bouton R — une légère chute ouvre une opportunité de boost de saut, tout comme un petit saut.

Rognage de traîneuse

Si vous restez derrière un pilote pendant une courte période, vous gagnerez une poussée significative de vitesse en restant dans leur sillage. Le drafting peut être difficile à réaliser, car la plupart des pilotes ne vous laisseront tout simplement pas rester derrière eux sans lutte. Assurez-vous de ne pas heurter accidentellement des objets qu'un rival pourrait suivre lorsque vous essayez de suivre dans son sillage!

Le drafting est évidemment avantageux au moment opportun, utilisé lorsque l'occasion se présente de glisser derrière un adversaire et de profiter de son sillage, vous dépassant finalement. Mais il est aussi astucieusement utile vers la fin des courses lorsque vous êtes au coude-à-coude avec un autre meneur. Si vous les laissez intentionnellement prendre la première place, puis restez juste derrière eux, non seulement vous serez bien placé pour effectuer une passe à la fin, mais vous serez également protégé si des laggers qui tentent de rattraper l'adversaire lancent une Spiny Shell bleue guidée sur le meneur. En restant juste derrière quelqu'un lors du drafting vers l'arrivée, gardez l'œil vif pour n'importe lequel Les Spiny Shells qui tournent au-dessus d'eux, donc vous peut abandonner le drafting et dévier largement — les Spiny Shells infligent des dégâts de zone. Terminez votre plat, ne cascadez pas aussi loin dans votre plan juste pour encaisser le coup !

Bien sûr, cette stratégie comporte le risque évident que peut-être personne ne déclenche une Spiny Shell sur le meneur, et que vous échouez à les dépasser avec le boost de sillage, et que vous finissiez deuxième par manque d'habilité. D'un autre côté, si vous aviez simplement couru tout en force et pris la tête sur le mérite de la course face à votre rival 1-2, puis quelqu'un déclenchait une Spiny Shell...

Collisionnement

Il n'y a pas de bouton spécial à appuyer pour foncer sur un adversaire — il faut simplement les diriger droit dessus ! Les conducteurs poids lourds peuvent généralement faire sortir n'importe quel autre pilote de la piste avec quelques bons heurts. Mais avec une vitesse suffisante, même le pilote le plus léger peut repousser les rivaux plus lourds.

Boost de rotation

En conduisant sur les portions antigravité d'un circuit, foncer sur les pilotes vous récompensera par un Boost de rotation. L'augmentation de vitesse a un coût : la direction peut devenir délicate lorsque vous êtes pris dans un Boost de rotation. Vous pouvez également déclencher un Boost de rotation en roulant contre un pilier de Boost de rotation.

N'ayez pas peur d'appuyer brièvement mais fermement sur les freins pendant un Boost de rotation si vous dérapez ou glissez largement sur la piste. Il vaut mieux ramener votre kart sous contrôle, même si vous devez être un peu prudent, que de devenir gourmand ou hors de contrôle et de heurter le mur ou de sortir de la piste, ce qui vous fait perdre du temps, des positions et des pièces inutiles.

Tour de rotation

Ceci est une technique principalement réservée au mode Bataille. Si vous vous arrêtez complètement puis maintenez les freins et l'accélérateur, vous pouvez tourner sur place rapidement. C'est une bonne manière d'inverser la direction pour surprendre des pilotes qui se rapprochent. Mais vous n'avez généralement pas besoin de Tourner sur place lors d'une course standard, sauf si vous n'avez pas d'autre moyen de contourner un obstacle contre lequel vous êtes bloqué.

180 degrés (U-Turn)

Le U-Turn est une technique spéciale autorisée uniquement en mode Bataille ! Pour réaliser un U-turn, commencez un dérapage. Pendant le dérapage, relâchez le bouton d'accélération pour faire tourner votre véhicule en direction de quiconque approche par derrière. Cette manœuvre vous permet de rester mobile et d’aligner plus précisément les objets à longue portée que vous possédez plutôt que de les tirer aveuglément.

derrière vous et espérer le meilleur.

TERRAIN

Les circuits de Mario Kart 8 Deluxe présentent une variété de terrains sur lesquels vous roulerez (ou volerez) au cours de la course. Tous affectent les performances de votre véhicule d'une manière ou d'une autre, il est donc important de les connaître et de savoir comment les gérer au mieux.

Road

Les routes principales de tout course sont l'endroit où vous obtenez traditionnellement les meilleures performances de votre kart, vélo ou quad choisi.

Les surfaces routières permettent le drift et les Mini-Turbos, et c'est souvent là que se trouve l'action.

Il convient de noter que toutes les routes ne se valent pas. Des circuits comme Sherbet Land se déroulent dans des environnements glacés et neigeux, et votre maniabilité globale en reflètera l'effet !

Routes antigravité

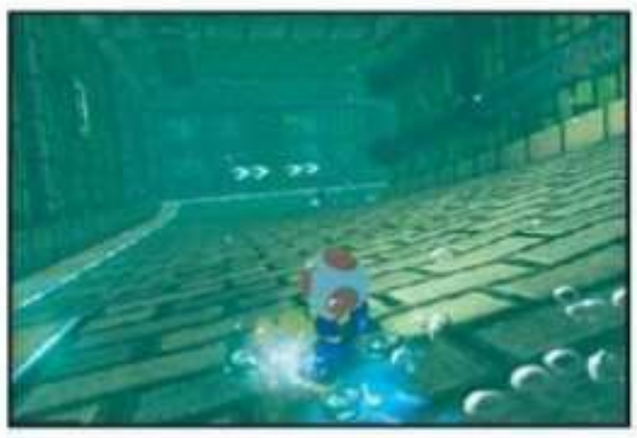
Mario Kart 8 Deluxe comprend des routes et panneaux antigravité. Lorsqu'un circuit commence à se tordre en angles étranges et formes, typiquement un panneau antigravité sera là pour déclencher votre vehicle's système de conduite spécial qui vous permettra vous coller à n'importe quelle surface, même si elle est à l'envers. Les routes antigravité modifient considérablement votre maniabilité. Vos virages sembleront plus flottants et moins nets, et votre élan se poursuit davantage pendant vos dérapages, ce qui peut rendre les sorties de virage plus larges.

Tout-terrain

Les portions tout-terrain d'un circuit, à peu près, sont toutes les parties du parcours qui ne sont pas la piste principale. Par exemple, ceci peut être de l'herbe, du sable grossier ou de la neige profonde. La plupart du temps, vous ne voulez pas être hors route. Même lorsque vous maximisez le potentiel tout-terrain d'un véhicule, vous perdez trop de vitesse en traversant ces parties d'un circuit. Vous ne pouvez pas dériver hors route, ou approcher de votre vitesse maximale, à moins que vous ne voliez au-dessus du terrain accidenté avec une Champignon ou une Super Étoile.

Si vous réalisez que vous allez sortir de la route, mais seulement très brièvement, par exemple sur une légère touffe d'herbe qui empiète sur le milieu d'un virage, vous pouvez éliminer la majeure partie des dégâts à votre élan en synchronisant un saut pour éviter autant que possible la zone hors route (un peu comme utiliser des sauts pour sauter par-dessus de minuscules interstices sur le circuit). Si vous n'êtes pas en contact avec la surface hors route, vous ne perdez pas de vitesse. Cela dit, au moment où vous avez passé ne serait-ce qu'un instant dans la zone, c'est trop tard, et les sauts répétés n'aideront pas lorsque vous êtes vraiment bloqué hors route.

Eau



Certaines courses vous enverront dans l'eau dans le cadre de la course, et dans ces sections vous devrez ajuster pour une maniabilité plus lente.

Vos virages ne seront pas aussi nets que d'habitude. Certains circuits comportant de l'eau auront également plusieurs passages où vous sortez de l'eau et replongez immédiatement, vous coûtant un peu de vitesse dans les deux cas.

Fait intéressant, les karts plus hauts passent souvent sur deux roues plus facilement lors des dérapages sous l'eau, ce qui peut vous aider à couper les virages aussi serrés que possible.

Air

Voler dans les airs se fait grâce à des éléments de deltaplane qui constituent votre véhicule. Avant le vol, vous êtes généralement lancé par des panneaux de tableau de bord et des rampes de glisse. Effectuer un Jump Boost au départ du deltaplane est possible ; voir les rampes de glisse ci-dessous. Selon le circuit, vous serez soit projeté en l'air « sur rails » vers la section suivante, soit vous aurez un contrôle total de votre vol afin de déterminer où et comment vous atterrissez. Certains raccourcis nécessitent d'exploiter au maximum un vol pour contourner des terrains difficiles.

Comme pour les sauts, prendre l'air est excellent pour l'aérodynamisme, puisque vous ne perdez pas une partie de votre énergie avant par frottement entre vos pneus et le sol. Lorsque vous avez le contrôle total d'un chemin de vol au-dessus de la piste, le choix entre rester en l'air aussi longtemps que possible (garder le nez pointé vers le haut) ou atterrir tôt (pointer le nez vers le bas et descendre) dépend de s'il y a des Objets ou des Pièces sous vous que vous voulez collecter.

ÉLÉMENTS DU CIRCUIT

Chaque circuit comporte des panneaux ou des obstacles spécialisés qui aident réellement à augmenter votre vitesse, ou à vous aider à dépasser, attaquer et vous défendre contre les autres coureurs.

Plaques de turbo

Les plaques de turbo vous envoient à toute allure voler à travers le circuit à grande vitesse. Parfois, vous trouverez des plaques de turbo sur des rampes pour augmenter la distance que vous parcourez depuis la rampe. Dans certains cas, les plaques de turbo sont sur des plateformes mobiles et peuvent nécessiter une conduite habile pour les atteindre. Ironiquement, suivre les plaques de turbo n'est pas toujours le chemin le plus rapide sur un circuit.

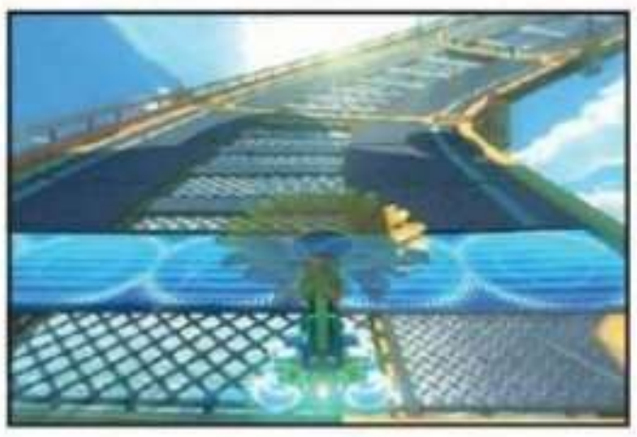
Rampes

Les rampes sont soit des constructions très visibles placées sur certaines parties du circuit, soit des éléments apparemment anodins du décor, comme les sommets de collines formés par des secousses sur la piste ou des tuyaux posés en longueur sur le sol. Vous pouvez effectuer un saut turbo depuis une rampe pour gagner de la vitesse.

Rampes de vol plané

Une rampe de vol plané se trouve toujours avant une section de vol obligatoire sur un circuit, mais certains raccourcis du jeu ne sont possibles que grâce à des rampes de vol plané placées hors des sentiers battus. Le vol plané peut vous aider à éviter des parties complexes du circuit ou à contourner des obstacles et des sections hors-piste.

Panneaux d'antigravité



Les panneaux d'antigravité se trouvent avant les sections les plus folles d'un circuit, mais ils permettent aussi d'emprunter des itinéraires alternatifs.

N'oubliez pas que la maniabilité de votre véhicule change sous l'effet de l'antigravité, alors soyez prêt à compenser cela.

Piliers d'accélération rotative

Situés sur les routes en antigravité, ces piliers offrent le même bonus de rotation que lorsque vous touchez un autre coureur sur de ces sections du circuit. Cependant, vous perdez un peu de contrôle de votre véhicule en profitant de l'accélération offerte par un pilier d'accélération rotative. Les piliers d'accélération n'ont pas la même apparence sur tous les circuits, mais ils ont tous la même fonction.

Pièces

Les pièces sont dispersées sur chaque circuit de Mario Kart 8 Deluxe, sauf sur les circuits inspirés de F-Zero. Ramasser une pièce augmente votre vitesse maximale. Avec dix pièces, vous atteignez votre vitesse maximale potentielle. Même si vous avez atteint la limite de dix pièces, continuez à en ramasser pendant un Grand Prix pour empêcher vos adversaires d'en profiter ! Cependant, lors d'un contre-la-montre, il n'est pas nécessaire de chercher d'autres pièces une fois la limite atteinte. Il vaut mieux se concentrer sur la trajectoire idéale.

Les pièces réapparaissent sur un circuit après un court laps de temps dans la plupart des modes de jeu. Cependant, en contre-la-montre, les pièces NE réapparaissent PAS après avoir été ramassées.

Boîtes d'objets

Présentes dans tous les modes de jeu sauf le contre-la-montre, les boîtes d'objets contiennent vos principales armes d'attaque et de défense contre les autres concurrents sur la piste. Comme pour les pièces, vous voulez les boîtes d'objets pour vous, mais aussi empêcher vos adversaires d'en obtenir. Comme les pièces, les boîtes d'objets réapparaissent après un court moment. Nouveauté de Mario Kart 8 Deluxe : les doubles boîtes d'objets remplissent les deux emplacements d'objets en même temps, pour deux fois plus de puissance.

—) ÉLÉMENTS

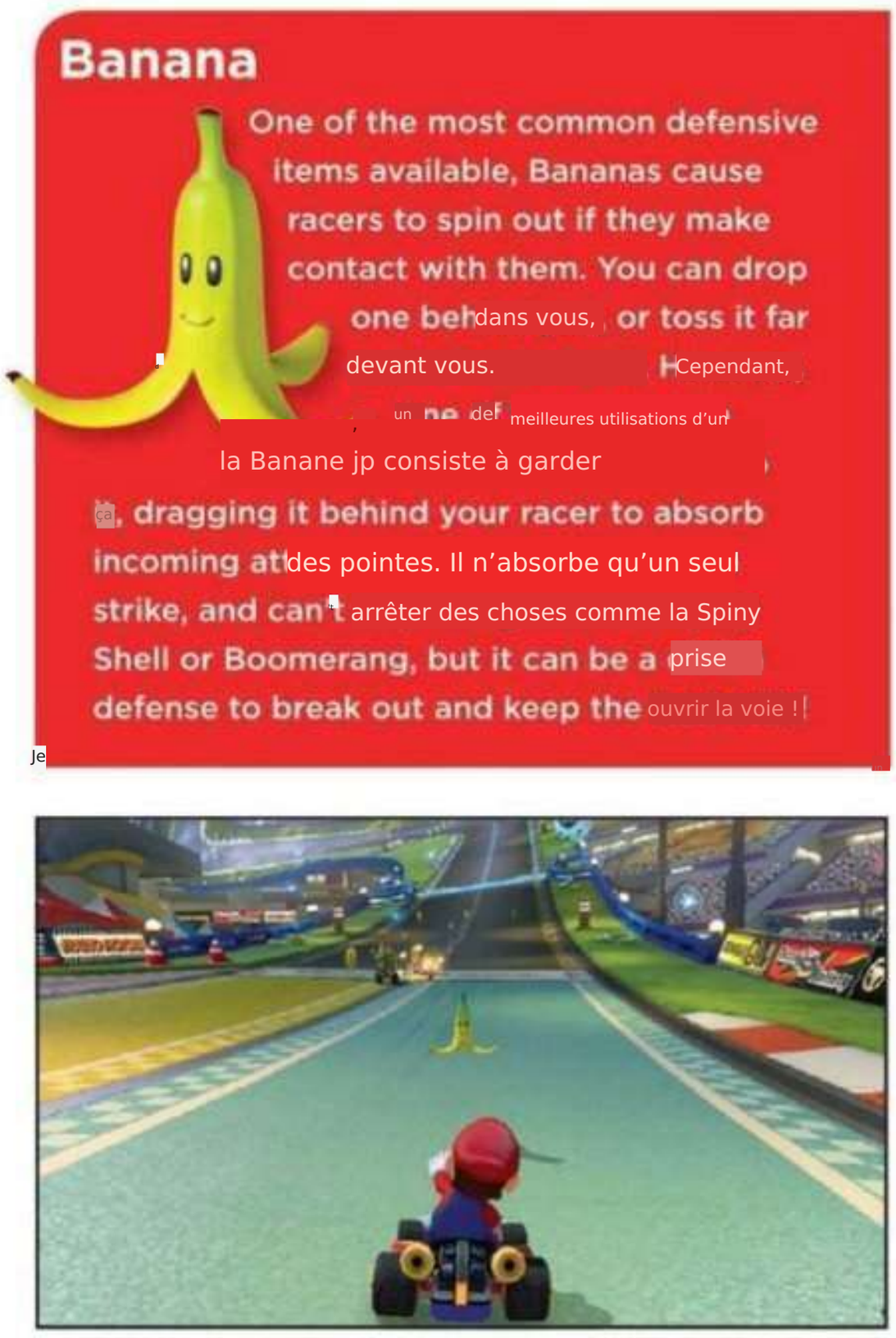
Les objets sont vos principaux moyens d’attaque et de défense sur la piste. Utiliser un objet est aussi simple que d'appuyer sur le bouton objet de votre Joy-Con ou Pro Controller (sur un Joy-Con horizontal, c’est SL; sur un Joy-Con vertical (L) ou une Pro Controller, les boutons L et ZL permettent de lancer les objets. Les pilotes qui sont touchés par des objets (ou par des dangers du parcours) voient trois pièces retirées et déposées sur la piste, ce qui complique davantage les coups en limitant leur vitesse maximale.

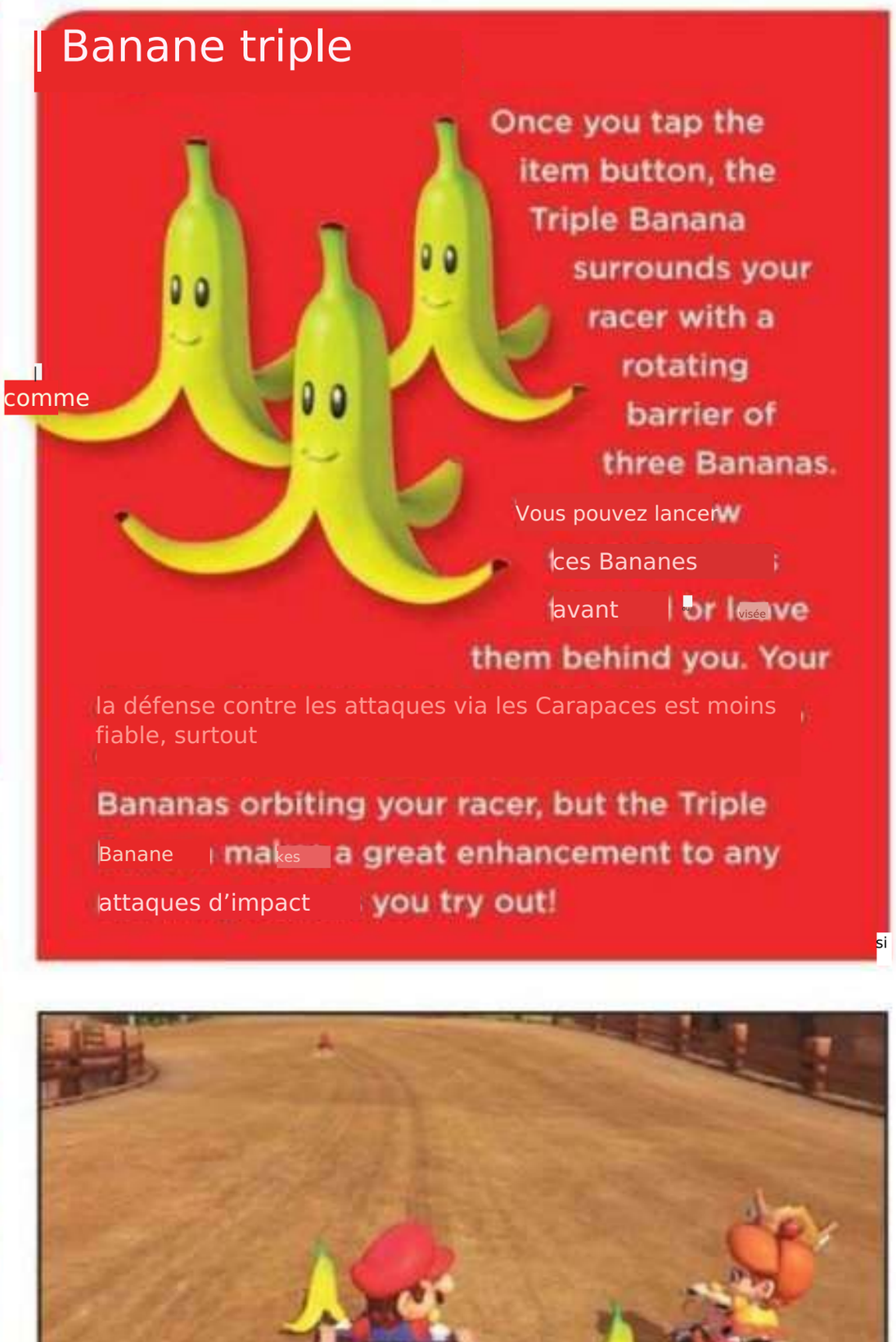
Il existe deux types distincts d’objets qui sont gérés de manières différentes.

Objets équipables

Les objets équipables apparaissent derrière ou autour de votre pilote lorsque vous maintenez le bouton objet enfoncé (pour des objets simples comme les Banane ou les Carapaces) ou touchez-le une fois (pour les Banane triples ou les Carapaces). Vous pouvez utiliser ces objets pour vous protéger des attaques venant de l’arrière, attaquer les pilotes devant vous, viser les pilotes qui se rapprochent par l’arrière ou les laisser sur la piste comme pièges.

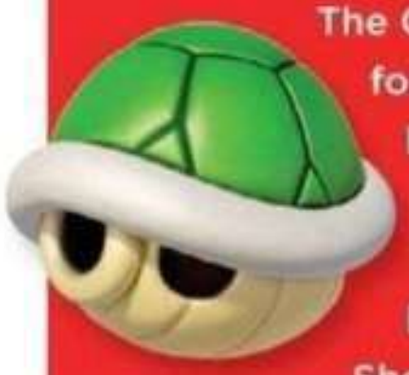
Les objets tenus derrière votre pilote vous obligent à maintenir le bouton objet enfoncé pour les maintenir à leur place. N'oubliez pas cela, car c’est un la pierre angulaire pour vous défendre dans une course ! Si vous êtes le leader d'une course, surtout vers la fin, il est généralement plus précieux d'utiliser l'objet dont vous disposez comme bouclier à votre arrière (bloquant les Carapaces et autres) plutôt que comme arme elle-même.





Lancer une Banane vers l’avant vous oblige à pousser vers le haut sur votre stick analogique ou votre pad de contrôle tout en appuyant sur le bouton objet. Simplement appuyer sur le bouton objet, ou le relâcher après l’avoir maintenu, fera tomber l’objet derrière vous.

Marmite Verte



The G Marmite Verte | tire s tout droit
forward when you hit the item
button, or backward if you
hold do sur le stick analogique
or control p an. Com avec le/la
Banana, you peut contenir le Vert
Shell behind you to defend against
attaques s par derrière, , ou r cli clip coureurs s avec ça
as you pass them up.

Ce qui rend la Carapace Verte si géniale (et frustrante), c'est que lorsque tu la lances, si tu rates ta cible, elle peut rebondir sur les murs pendant un certain temps avant de se briser. Une Carapace Verte rebondissante semblera TOUJOURS rebondir vers toi aux pires moments, mais tu te sentiras super fort quand tu réussiras un tir parfait contre un mur pour toucher le conducteur en tête juste avant l'arrivée et prendre la tête pour gagner.

Red Shell

Red Shells can be fired forward
and backward, just like a Green
Shell, and they can be used for
défense in the same manner.
A la grande différence e est ce que Rouge
She ils ne rebondissent pas sur mur :
they shatter immediately. The
autre ! r big difference is that they will home
in on the nearest target dans devant de f a e racer
ce/la tiré ça . Red Shells will poursuivre e a racer
presque n'importe où, , donc garde toujours dans esprit
ceci s potentiel threat, a et sa sauvegarde quelques objets pour
te défendre with!

Triple Carapaces Vertes

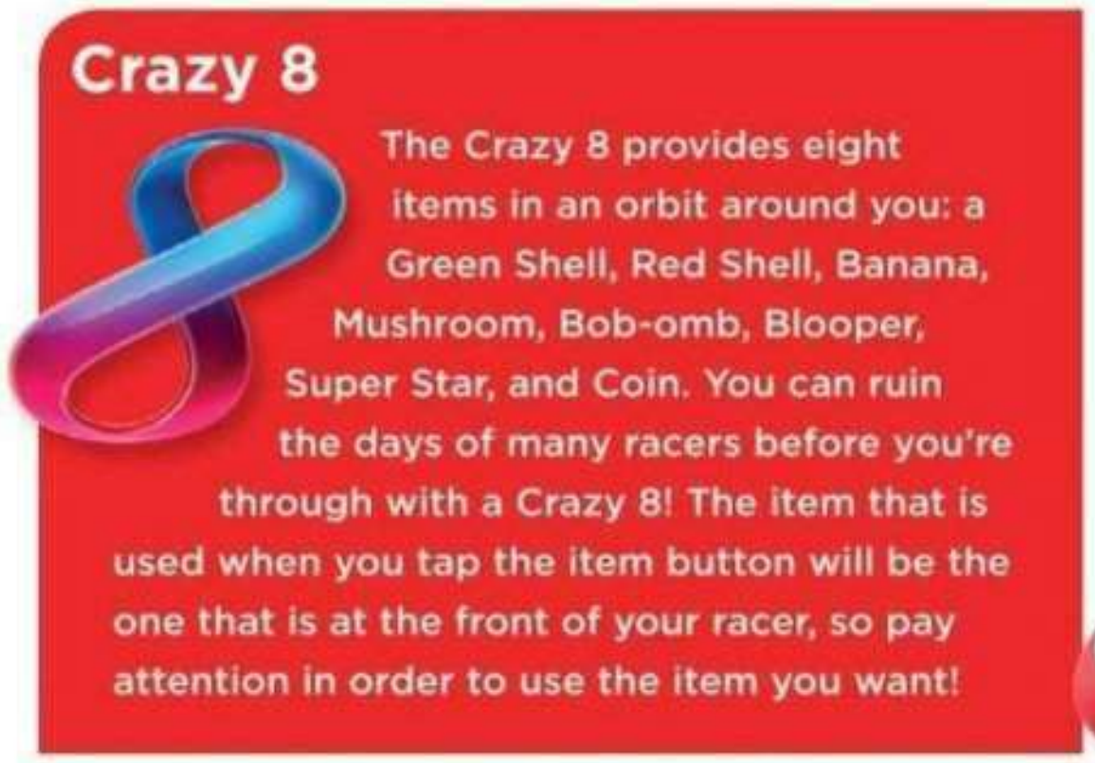
Similaire a Triple Banane : s, Triple Green
Carapaces vont orbiter your racer
once you trigger the item, une fois tu
fournir ling defe défense and et
offense e simultanément ;
avec le e même
disadvantages shared between
them as you work through the
arsenal. The biggest threat with three
Coquilles vertes s est ce que vous pouvez obstruer up a section
of a cours avec trois bouncing hazards.

Triple Carapaces Rouges

Triple Les Carapaces Rouges offrent le e
same defensive benefits as
the Triple Green Shells, but in
termes s de offensive e you want to
be e plus e délibéré e dans comment
tu utilisez e them. Don't fire
them all at once at a target!
Fire them régulièrement one at a
temps, , faire sûr you clear any
défensif e objets que votre adversaire pourrait avoir e
avant e ton / votre seconde ou troisième coque frapper e!

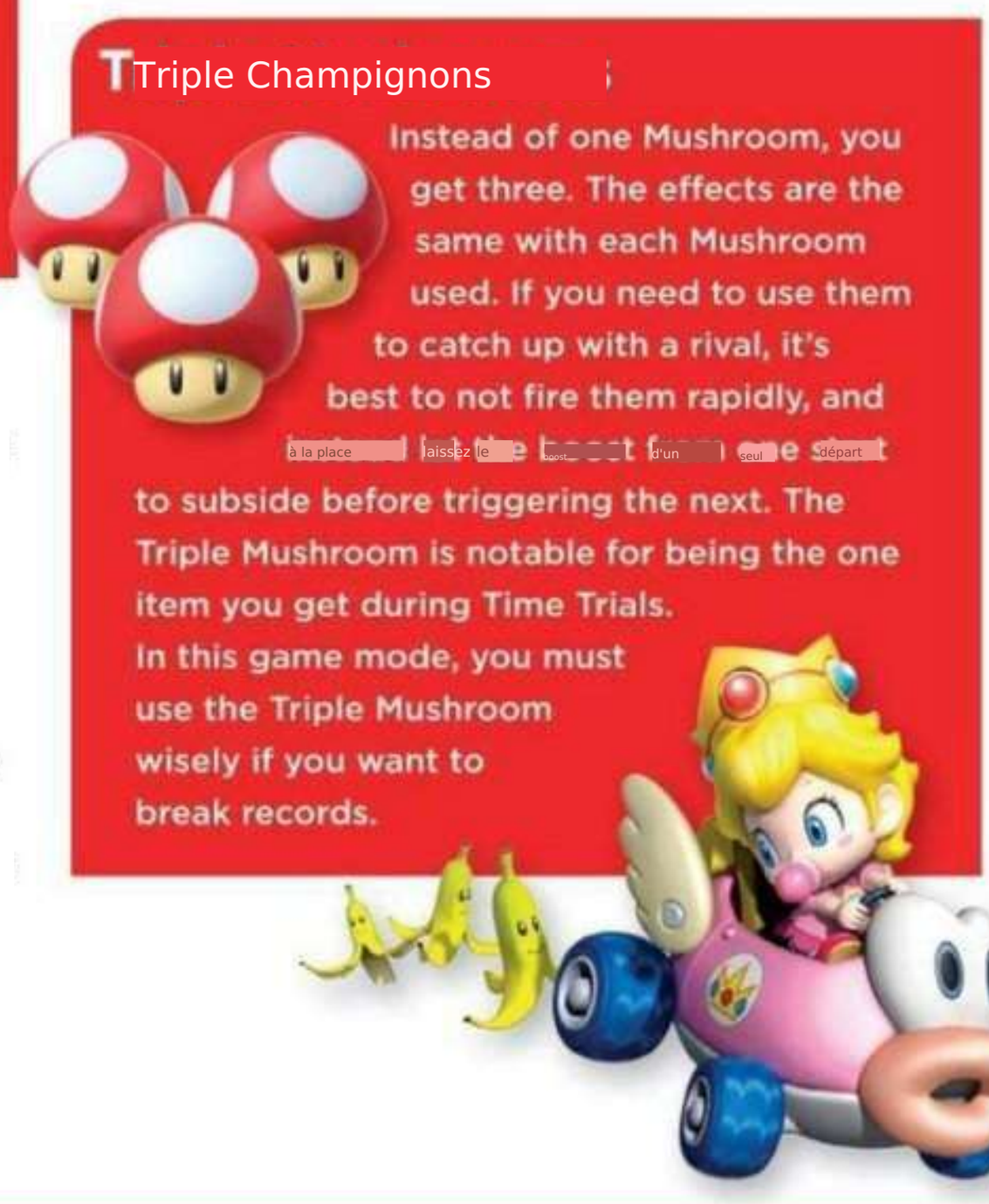
Objets tactiques

Les objets tactiques sont des objets que vous ne pouvez pas équiper pour la défense. Une fois utilisés, ils durent jusqu'à ce que leurs effets s'estompent, et c'est tout. Ainsi, il faut bien choisir le moment pour les utiliser, car ils peuvent grandement influencer le résultat d'une course !



Faites attention lorsque vous avez l'option Crazy 8 ! Si vous êtes touché, vous perdrez tous les objets restants sur la piste pour que d'autres puissent les ramasser. De plus, la Bob-omb que vous transportez peut être déclenchée par des objets sur la piste ou par d'autres pilotes pendant qu'elle tourne autour de vous. Nous vous recommandons de vous en débarrasser au plus vite, surtout si vous êtes au milieu du peloton !

Les champignons sont aussi un moyen d'échapper à une Carapace Bleue. En puisant dans vos réserves de mana, de chance et d'un timing parfait, si vous utilisez un champignon juste au moment où la Carapace Bleue est sur le point de vous toucher, vous pouvez l'éviter, juste avant qu'elle n'explose !



Champignon doré

Le Doré Champignon est un objet rare ceci you'll probablement dans situations où you're near the back de le pac k. Like its standard cousins, the Doré Mushroom boosts toi/vous vers l'avant at a high rate of speed. However, until the item finally fades away on its propre, vous pouvez boost as many times as vous voulez! Faites juste sure you don't fly into a sans fond fosse or entrer en collision avec n'importe quel objet pendant que boos!ting.

Blooper

Using a Blooper va send one de the scalmars à chaque autre pilote sur the track. Après un court délais, le Blooper va pulvériser encre tout sur tout le racers, obscuring leur vision. Ceci sudden perte de la vue peut cause some very malheureux accidents with pilotes rencontrant des menaces ils auraient généralement éviter avec facilité. Le encre s'estompe sur son propre, mais si vous utilisez n'importe quel champignon, ou use a dash panel, or drive into a body of water, the ink will be stripped away so you can see again.

Coins

The Coin item allows you to add two Coins to your total. There are no defensive or offensive properties to ceci objet quoi qu'il en soit, mais it peut être « utile si vous êtes en difficulté à garder ceci Coins you're collecting off the track during an course intense !

Fléau Boomerang

The Boomerang Flower grants vous offre une puissante portée weapon that vous pouvez lancer vers l'avant or ou vers l'arrière comme une carapace. La grande différence est que le Boomerang revient vers vous deux fois, en supposant qu'il ne touche rien qui le détruit avant qu'il revienne. Vous pouvez toucher des ennemis avec le Boomerang deux fois en un lancer: une on the way out and a second time on the way racer.

Bullet Bill

Si vous êtes assez loin derrière, il y a une chance that you can get a Bullet Bill objet. Ceci transforme temporairement votre en, vous l'avez deviné, a Balle Bill, and launches you down the track at a high à une vitesse de pointe. Vous n'avez même pas besoin de vous soucier about de tourner—ce bonus s'en charge it for pour vous ! Tous les rivaux malchanceux assez pour être dans your way will be rammed aside effortlessly.

Fleur de feu

The Fi fouire La fleur vous accorde le
temporary ability to throw { boule de feu
at your enemies. You peut tirer them
forward or ba anticipé, et ils
move fast enou suggèrent que vous d n't
doit là : ad a cible et to pour autant à
les toucher. Mieux ter encore, vous pouvez bank}
tir les boules de feu contre les murs et les autres er obstacles
pour viser les coureurs rivaux ! Malheureusement, les boules de feu
avoir e un limité d portée compa red to n'importe quelle coque,
et vont se dissiper après quelques s econds.

Plante Piranha

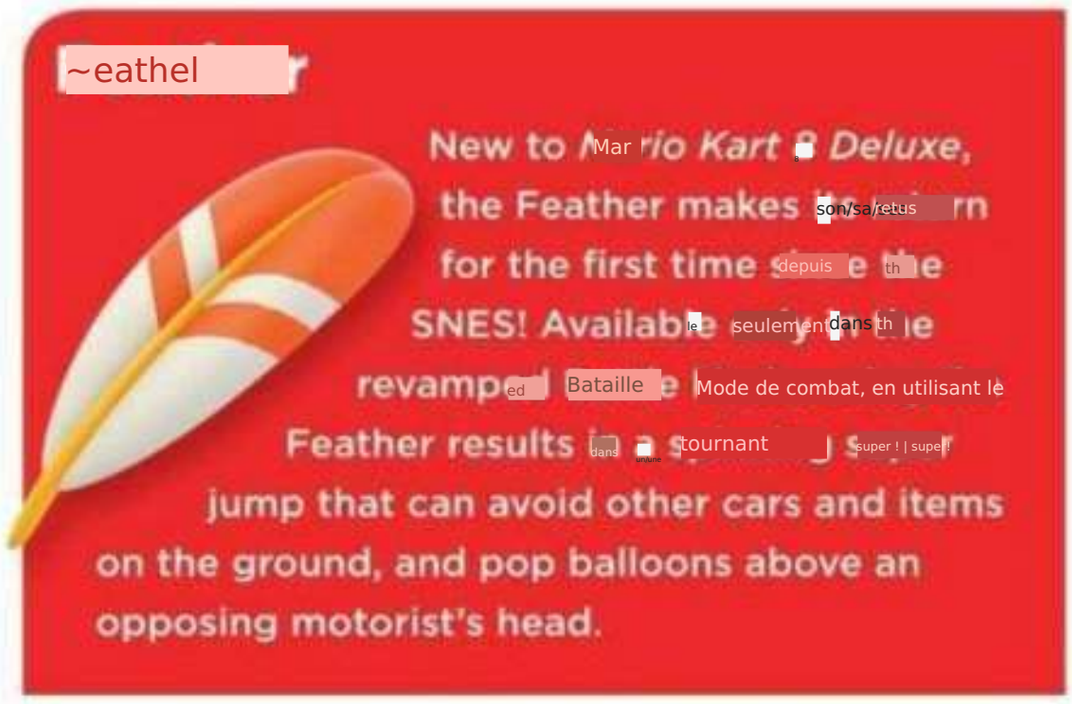
Acting à la fois comme a speed increase
and a weapon, the potted Piranha
Pl mordillements d'aphid on? at any objets et coureurs
dans son chemin mâchant même
sur les pièces pour les ajouter à toi
total! À chaque bouchée, vous obtenez
un petit boost de vitesse. La plante va
attaquer n'importe quoi qu'il peut atteindre without
votre incitation, mais vous pouvez aussi maintenir
abaisser votre objet bu utton pour faire mordre la plante
constamment pour un boost de vitesse plus stable.

Super Horn

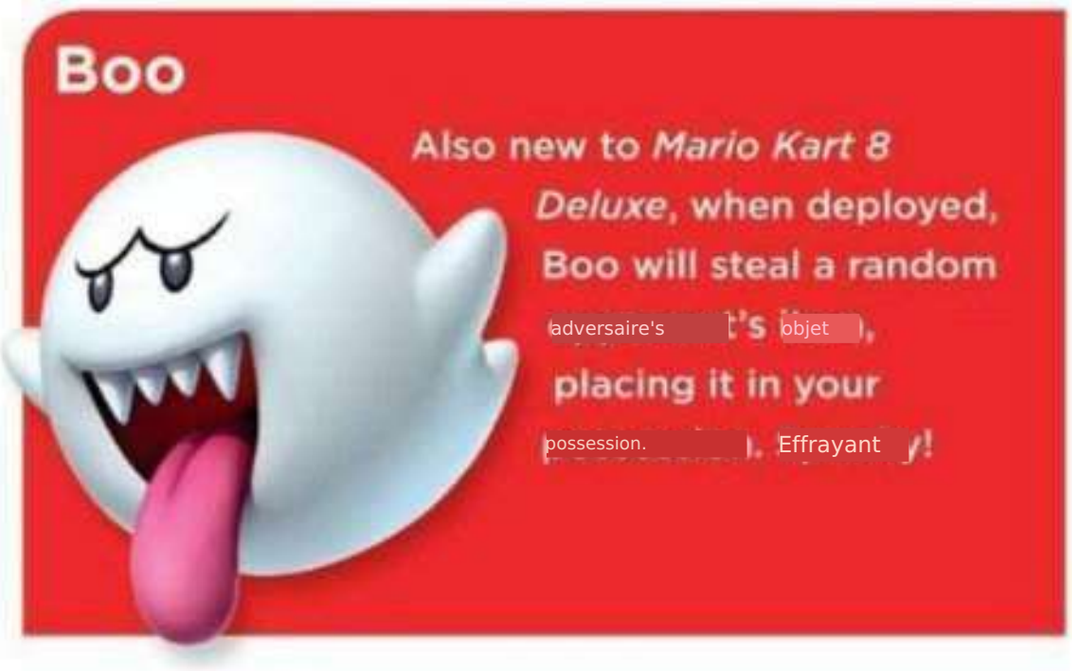
The rare Super Horn is one of
the few items in the game
qui peut arrêter net la
Carapace Pointue de
ng
a coups qui ruinent la course ! C Seulement
capa possible de une explosion, ti he
La Cornette Supérieure émet a very
onde de choc à courte portée tout autour
you je, détruisant tous les objets qui pourraient être
close à vous, y compris ceux e Spiny implacables
Coques. Race celles prises dans la portée tourneront également
à l'extérieur. Si toi mec : age à obtenir un Supe: r
Horn et sont en tête, tiens bon à that corne
pour aussi longtemps que g as que tu peux ! Le re's toujours un Spiny
Coque avec ton nom sur si.

Super Star

Super Stars tei nd pour être accordé à
joueurs près du fond du
et vous un paquet. court En utilisant la fenêtre 1 donne
grandement
augmenté speed. and total
i | invincibilité à n'importe quoi ing on the
piste ! Quiconque vous touche
se déstabilise et perd des pièces, et grâce à vous
augmenté speed ev en sortant de la route va
vitesse
à peine vous ralentir.



Si vous avez été rétréci par la foudre, ne vous faites pas écraser par les autres coureurs, car se remettre d'un écrasement prend du temps, vous fait perdre beaucoup de vitesse et peut même vous coûter la course !



La Carapace à pics, aussi problématique soit-elle, PEUT être évitée ! Un Champignon utilisé au bon moment peut vous sortir de la zone de danger lorsque la Shell plonge dans sa descente terminale. L'Étoile Super esquive la menace bleue. La Corne Super peut briser la Carapace Épineuse si elle est à portée. Cependant, si vous n'avez pas d'objets, votre autre option est de retomber à la deuxième place. Si vous le faites assez tôt, la Carapace Épineuse visera le nouveau pilote en première place et vous ignorera !

Roulette d'objets

Lorsque vous touchez une Boîte à objets, une roulette commence. Vous pourriez penser que vous pouvez appuyer sur le bouton au bon moment pour obtenir un objet précis, mais ce n'est pas le cas. L'objet que vous recevez dépend principalement de votre position. Chaque objet a un pourcentage de chance d'être attribué par la roulette. Cependant, certains objets ne peuvent pas être obtenus à certaines places. Le premier n'obtiendra jamais une Méga Bill Balle ou une Super Étoile, tandis qu'un joueur en dernière position aura plus de chances d'obtenir ces objets. Même si c'est une question de chance d'obtenir un objet, utiliser

ce que vous avez habilement, c'est ce qui sépare le nouveau joueur de Mario Kart des pilotes plus expérimentés !

Probabilités des objets

Les tableaux suivants montrent la probabilité d'obtenir certains objets pour les joueurs et les adversaires contrôlés par l'ordinateur en mode Grand Prix. En mode VS, vous pouvez choisir des paramètres spéciaux qui modifient les objets disponibles.

Remarque

La probabilité d'obtenir un objet dépend de votre position lorsque vous touchez la Boîte à objets. Vous pouvez toucher une Boîte à objets en première place, mais si vous tombez à la cinquième, vous recevrez quand même un objet comme si vous étiez en première position !

Légende des taux d'objets	
Bl	Fréquent
LJ	Assez fréquent
A | Occasionnellement[1]	
X	Peu fréquent
	N'apparaît pas

Taux de probabilité des objets

Grand Prix - Kart du joueur

1ère place e ← Classement → Last Place									
	■	▲	▲						
	●	▲	▲	▲					
€ x		●	●	Ala					
	x	▲	▲	●	●	▲			
		A AX							
				x	x				
2					x	x	x		
Ww			▲	■	■	■	●	▲	●
					▲	●	●	●	●
						▲	●	■	■
						x	▲	▲	

1st Place ← Ranking → Last Place									
					▲	●	■	nm	
		▲	▲	x					
		▲	▲	x					
x	x	x							
	x	▲	▲						
■	▲	x							
	▲	▲							
	▲	▲	▲						
	x	▲	▲						
		x	x	x	x				
		x	▲	▲	x				

Grand Prix - Karts informatiques

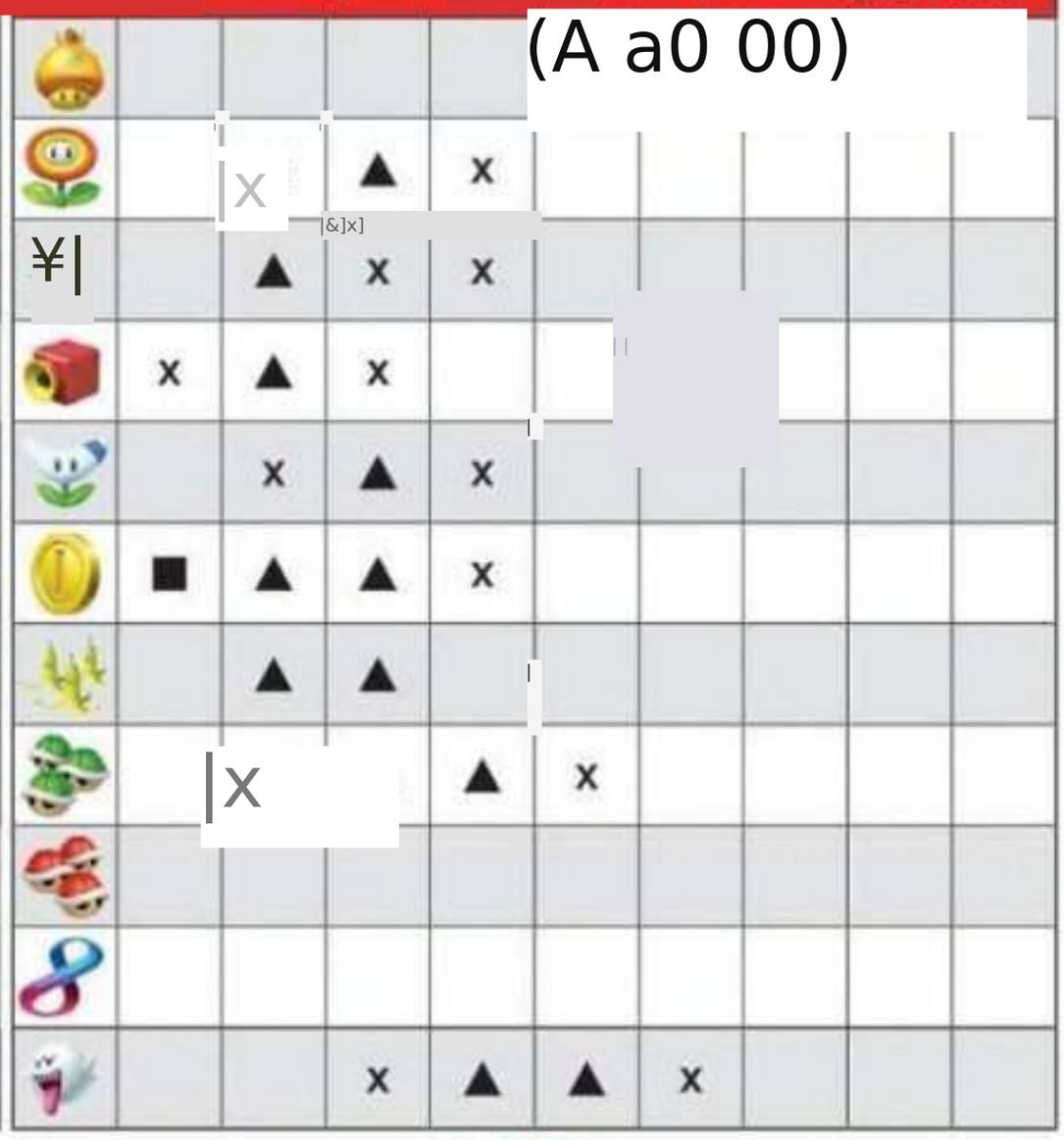
1ère place ← Classement → Dernière place	1st Place ← Ranking → Last Place
Le ale ao. ° ® ala A a a a [a]a x | x a 2	AA oo oe [TTT] ll [|

Course Vs. - Kart du joueur

1ère place ← Classement → Dernière place |	1ère place = ← Classement → Dernière place
Le a x | lala] xa m x|x|x|a|	PI OBE & [x [x[a]a]x]

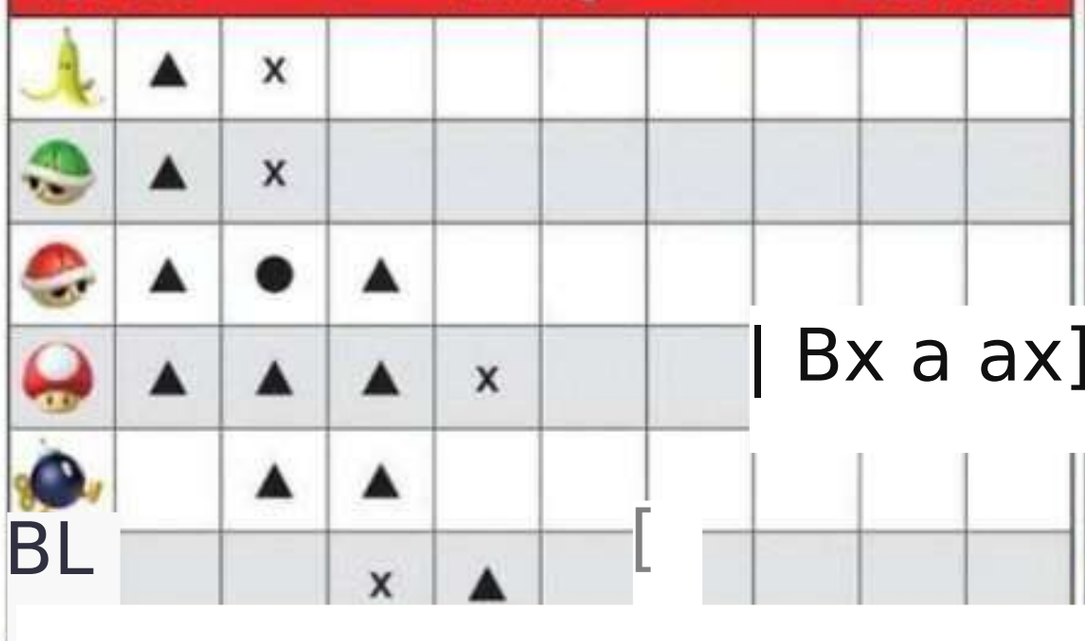
Course contre la montre - karts informatiques

Première place - Classement » Dernière place | 1re place - Classement → Dernière place

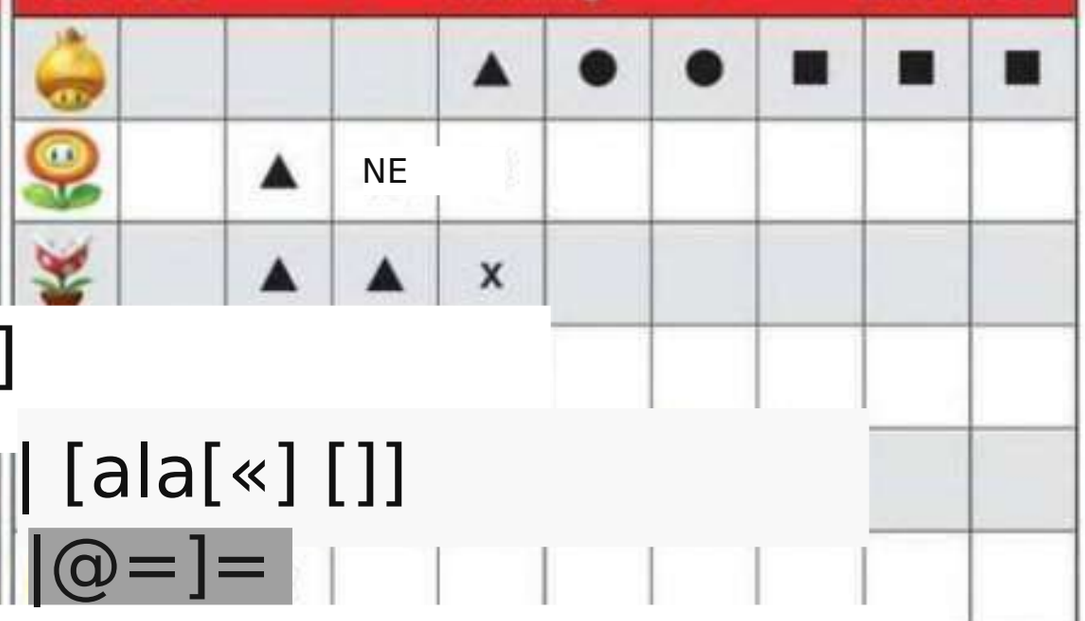


Vs. Race - Player Kart (Frantic Mode)

1st Place ← Ranking → Last Place



1st Place ← Ranking → Last Place



Vs. Race - Computer Karts (Frantic Mode)

1st Place ← Ranking → Last Place									
	●	▲	▲	▲	▲	▲	X	X	
	●	▲	▲	▲	▲	▲	X	X	
	▲	■	▲	▲					
	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
		▲	▲	▲					
				▲	▲				
				X	X	▲	x		
		▲	●	●	●	●	●	▲	●
			▲	▲	●	●	●	●	●
					▲	●	●	■	■
					X	X X		X	

1er endroit ← Rankin o → Dernière place									
				▲	●	●	●	■	■
		▲	▲	X					
		▲	▲	X					
	X	▲	X						
		▲	▲	X					
	■	▲							
	▲	▲	▲	X					
	▲	▲	▲	▲	X				
lo]									
			X	A	A	X			

Pilotes et véhicules

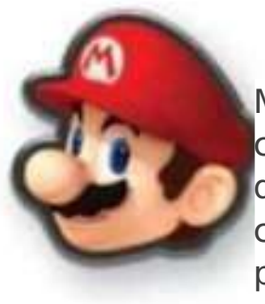
LES PILOTES

Mario Kart 8 Deluxe compte le plus grand casting de l'histoire de la franchise. Des coureurs issus de tout l'univers Mario dans son roster de départ et la diversité des pilotes débloquables acquis en jouant au mode Grand Prix offrent aux joueurs une variété énorme de conducteurs potentiels pour la gamme kart et vélo personnalisable tout aussi diversifiée.

Les pilotes de Mario Kart 8 Deluxe sont divisés en cinq catégories : Poids plume, Léger, Moyen, Lourd et Cruiseur. Ces catégories de poids sont l'un des facteurs déterminants clés des performances des kart et des motos, influençant la façon dont vous engagez et infligez des contacts avec d'autres pilotes, la qualité de votre dérapage, la puissance de vos Mini-Turbos et votre capacité à vous remettre d'objets touchés. En règle générale, les pilotes plus légers ont une excellente accélération et sportivité dans les virages, mais souffrent de vitesses de pointe plus faibles et d'une tendance à être facilement poussés par des pilotes plus lourds. Les pilotes plus lourds ont les vitesses de pointe les plus élevées du jeu, mais présentent des difficultés en virage, et leur accélération est très faible. Bien sûr, un pilote lourd peut facilement repousser tout adversaire plus petit et plus léger !

Votre choix de pilote a définitivement un effet sur votre capacité à bien piloter, mais les préférences personnelles jouent un rôle important dans les courses du Grand Prix. Cependant, en ce qui concerne les Time Trials, votre choix de pilotes devient plus restreint, à mesure que vous tentez d’optimiser vos chances de battre les records de vitesse.

Mario



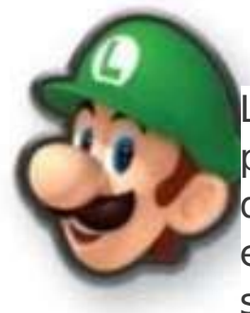
Classe de poids : Moyen

Mario donne l'exemple pour tous les pilotes de classe Moyen. Bien que les statistiques disent qu'il n'excelle dans aucune catégorie donnée, cela signifie aussi que ses faiblesses ne sont pas particulièrement préjudiciables.

Comme tous les pilotes de classe Moyen, vous pouvez compenser ses carences assez facilement avec les bons composants!

Poids : 6
Accélération : 2
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 6
Vitesse (Mer) : 6
Vitesse (Vol) : 6
Vitesse (Maniement) : 6
(Terre) : 4
Maniement (Mer) : 4
Maniement (Vol) : 4
Maniement (Antigravité) : 4

Luigi



Classe de poids : Moyen

Luigi est tout comme son frère, un bon pilote de milieu de route que n'importe quel joueur peut apprendre à utiliser efficacement. Sa prétendue lâcheté ne semble pas le déstabiliser sur la piste !

Poids : 6
Acceleration: 2
Adhérence : 5
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 6
Vitesse (Mer) : 6
Vitesse (Vol) : 6
Vitesse (Antigravité) : 6
Maniement (Terre) : 5
Maniement (Mer) : 5
Maniement (Vol) : 5
Maniement (Antigravité) : 5

Aubergine

Classe de poids : Léger

Prenant du temps sur son programme chargé d’écraser les Koopas et de sauver le Royaume Sprixie, Peach revient sur la piste ! Elle est un peu plus rapide que de nombreux autres coureurs léger, mais elle met un peu plus de temps à atteindre sa vitesse.

Poids : 4
Accélération : 3
Prise en main : 3
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 5
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (Vol) : 5
Vitesse (Maniement) : 5
(Terre) : 5
Maniement (Mer) : 5
Maniement (Vol) : 5
Maniement (Antigravité) : 5

Daisy

Classe de poids : Léger

« BONJOUR, JE SUIS DAISY ! » La princesse exubérante d’un autre monde est de retour sur la piste ! Elle est au niveau de Peach et Yoshi en termes de statistiques, mais il n’y a probablement aucun autre coureur sur la piste qui est aussi heureuse d’être sur la grille de départ qu’elle ne l’est.

Poids : 4
Acceleration: 3
Prise en main : 3
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 5
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (Vol) : 5
Vitesse (Antigravité) : 5
Maniement (Terre) : 5
Maniement (Mer) : 5
Maniement (Vol) : 5
Maniement (Antigravité) : 5

Yoshi

Catégorie de poids : léger

Yoshi représente bien son île dans Mario Kart 8 Deluxe, en tant que membre du groupe des légers plus lourds. Heureusement pour tous les autres sur la piste, Yoshi n'apporte pas son œuf l'arsenal des courses !

Poids : 4
Accélération : 3
adhérence : 3
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 5
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (vol) : 5
Vitesse (Antigravity): 5
Maniabilité (Terre) : 5
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 5
Maniabilité (Antigravité) : 5

Toad

Catégorie de poids : léger

Être un fidèle serviteur de la princesse Peach ne suffit pas à empêcher Toad d'être extrêmement compétitif sur la piste. Petit même pour un léger, Toad peut se faufiler dans et hors de des situations qui déstabiliseraient des chauffeurs plus lourds !

Poids : 3
Acceleration: 4
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 7
Maniabilité (Mer) : 7
Maniabilité (Vol) : 7
Maniabilité (Antigravité) : 7

Toadette

Catégorie de poids : léger

Toadette ne compte pas laisser Toad gagner tout le gloire. Fier/fière en rose, cette sœur espiègle peut courir aussi fort que aucun autre légers.

Poids : 2
Acceleration : 5
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 7
Maniabilité (Mer) : a): 7
Maniabilité (Vol) : 7
Maniabilité (Antigravité) : 7

Koopa Troopa

Catégorie de poids : léger

Le fidèle et toujours invincible Troopa de première ligne représente ses frères à carapace sur la piste — et si Koopa a de la chance, peut-être Bowser ne être contrarié à ce sujet !

Poids : 2
Acceleration : 4
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 8
Maniabilité (Mer) : 8
Maniabilité (Vol) : 8
Maniabilité (Antigravité) : 8

Bowser

Classe de poids : Cruiser

Le roi de tous les Koopas pourrait-il être autre chose que le pilote le plus lourd sur la piste ? Bien sûr que non. Les cruisers comme Bowser repoussent facilement les pilotes plus légers sans sourciller, bien que ils doivent aussi faire face à des difficultés dans les virages, ainsi qu'à une accélération abyssale.

Poids : 10
Accélération : 0
Adhérence : 6
Mini-Turbo : 0
Vitesse (Terre) : 10
Vitesse (Mer) : 10
Vitesse (Vol) : 10
Vitesse (et Maniabilité (Terre)) : 0
Maniabilité (Mer) : 0
Maniabilité (Vol) : 0
Maniabilité (Antigravité) : 0

Donkey Kong

Classe de poids : Lourds

Le premier membre de l'équipe DK revient sur la piste après avoir dû gérer une invasion gênante de son île natale par des Nordiques sans cœur.

Parmi les coureurs lourds « légers », Donkey Kong n'est pas le plus rapide absolu, mais il n'est pas lent à atteindre la vitesse, et il est un peu meilleur dans les virages.

Poids : 8
Acceleration: 1
Adhérence : 10
Mini-Turbo : 0
Vitesse (Terre) : 9
Vitesse (Mer) : 9
Vitesse (Vol) : 9
Vitesse (Antigravité) : 9
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 2

Wario

Catégorie de poids : Croiseur

Le désir de Wario pour plus d'or et plus de trésors l'a ramené sur la piste. L'un des coureurs les plus lourds et les plus rapides de tout le casting,

attendez-vous à voir de nombreux records battus par des joueurs choisissant Wario !

Poids : 10
Accélération : O
Adhérence : 5
Mini-Turbo : O
Vitesse (Terre) : 10
Vitesse (Mer) : 10
Vitesse (Vol) : 10
Vitesse (Antigravité) : 10
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : |

Waluigi

Catégorie de poids : Lourds

Dommage, c'est l'heure de Waluigi.

Poids : 8
Accélération : 1
Adhérence : 10
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 9
Vitesse (Mer) : 9
Vitesse (Vol) : 9
Vitesse (Antigravité) : 9
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 2

Rosalina

Catégorie de poids : Lourds

Ce gardien cosmique est définitivement fait de matière d'étoile, et n'hésite pas à se lâcher sur la piste. En tant que poids lourd, elle peut écarter un nombre surprenant de concurrents sur la piste dans à la poursuite de la victoire !

Poids : 7
Accélération : 1
Adhérence : 9
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 7
Vitesse (Mer) : 7
Vitesse (Vol) : 7
Vitesse (Antigravité) : 7
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : a): 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

Metal Mario

Catégorie de poids : Poids lourd

Aussi lourde que Wario, mais pas tout à fait aussi rapide, Metal Mario bénéficie toutefois d'une meilleure maniabilité en échange de la perte de vitesse.

Poids : 10
Accélération : 1
Adhérence : 8
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 8
Vitesse (Mer) : 8
Vitesse (Vol) : 8
Vitesse (Antigravité) : 8
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

Pêche Rose Dorée

Catégorie de poids : Poids lourd

Arborant un regard métallique tout comme son plombier bien-aimé, Pink Gold Peach surpasse la plupart des concurrentes et est assez rapide pour démarrer !

Poids: 10
Acceleration: 1
Prise: 8
Mini-Turbo: 1
Vitesse (Terre): 8
Vitesse (Mer): 8
Vitesse (vol): 8
Vitesse (A):8
Handling (Land): 3
Maniabilité (Mer): 3
Maniabilité (_vol): 3
Maniabilité (Antigravité): 3

Lakitu

Catégorie de poids : Poids léger

Regardez assez de courses, et vous voudrez finalement être dans l'une d'elles. Lakitu s'ajoute à la mêlée, et comme vous pouvez vous y attendre, il montre une excellente capacité dans l'air.

Poids: 2
Acceleration: 4
Prise: 1
Mini-Turbo: 4
Vitesse (Terre): 2
Vitesse (Mer): 2
Vitesse (vol): 2
Vitesse (antigravité): 2
Maniabilité (Terre): 8
Maniabilité (Mer): 8
Maniabilité (_vol): 8
Maniabilité (Antigravité): 8

L'Individu Timide

Catégorie de poids : léger

Des années ont passé, et on ne sait toujours pas à quoi ressemble le Timide derrière le masque. Ce pilote, calme mais quelque peu timide, n'est pas aussi disposé à dissimuler ses compétences sur la piste !

Poids : 3

Accélération : 4

Prise : 3

Mini-Turbo : 3

Vitesse (Terre) : 3

Vitesse (Mer) : 3

Vitesse (Vol) : 3

Vitesse (Antigravité) : 3

Maniabilité (Terre) : 7

Maniabilité (Mer) : 7

Maniabilité (Vol) : 7

Maniabilité (Antigravité) : 7

Bébé Mario

Catégorie de poids : poids plume

Ne demandez pas pourquoi Baby Mario est sur la piste en même temps que Mario — demandez-vous si vous pouvez battre ses

accélérations ultra-rapides hors de chaque virage. Les poids plume comme Baby Mario ont un sérieux inconvénient à être pris au milieu du peloton, car ils peuvent être facilement poussés.

Poids : 1

Accélération : 5

Prise : 2

Mini-Turbo : 4

Vitesse (Terre) : 1

Vitesse (Mer) : |

Vitesse (Vol) : 1

Vitesse (Antigravité) : 1

Maniabilité (Terre) : 8

Maniabilité (Mer) : 8

Maniabilité (Vol) : 8

Maniabilité (Antigravité) : 8

Bébé Luigi

Classe de poids : Poids plume

Bébé Luigi ne montre aucune peur sur la piste, ce qui fait se demander pourquoi il devient si facilement effrayé

plus tard dans la vie...

Poids : 1

Accélération : 5

Adhérence : 2

Mini-Turbo : 4

Vitesse (Terre) : |

Vitesse (Mer) : |

Vitesse (Vol) : |

Vitesse (Antigravité) : 1

Maniabilité (Terre) : 8

Maniabilité (Mer) : a): 8

Maniabilité (Vol) : 8

Maniabilité (Antigravité) : 8

Bébé Peach

Classe de poids : Poids plume

Le royal bébé, Bébé Peach, a montré de l'intérêt pour les courses de kart bien avant que les enlèvements menés par Bowser ne fassent partie de sa routine quotidienne.

Poids : O

Accélération : 4

Adhérence : 3

Mini-Turbo : 5

Vitesse (Terre) : 0

Vitesse (Mer) : 0

Vitesse (Vol) : O

Vitesse (Antigravité) : O

Maniabilité (Terre) : 10

Maniabilité (Mer) : 10

Maniabilité (Vol) : 10

Maniabilité (Antigravité) : 10

Bébé Daisy

Classe de poids : Poids plume

Le bébé le plus heureux sur le parcours, Béb Daisy est toujours un adversaire coriace malgré sa taille réduite. Elle est aussi assez bruyante. Certaines choses

tu ne vois que coming dans les premières années de quelqu'un.

Poids : O

Accélération : 4

Prise en main : 4

Mini-Turbo : 5

Vitesse (Sol) : O

Vitesse (Mer) : 0

Vitesse (Vol) : O

Vitesse (Maniement A (Sol) : 10

Maniement (Mer) : 10

Maniement (Vol) : 10

Maniement (Antigravité) : 10

Bébé Rosalina

Classe de poids : Poids plume

Les Protecteurs des étoiles doivent commencer petit...

Poids : O

Acceleration: 5

Prise en main : 4

Mini-Turbo : 5

Vitesse (Sol) : O

Vitesse (Mer) : 0

Vitesse (Vol) : O

Vitesse (Antigravité) : O

Maniement (Sol) : 9

Maniement (Mer) : 9

Maniement (Vol) : 9

Maniement (Antigravité) : 9

Larry

Catégorie de poids : Léger

Larry le léger est parfaitement à l’aise sur le circuit de Mario Kart 8 Deluxe. De tous les Koopalings, Larry est un vrai filou et un stratège expérimenté.

Poids : 3
Accélération : 4
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 7
Maniabilité (Mer) : 7
Maniabilité (Vol) : 7
Maniabilité (Antigravité) : 7

Lemmy

Catégorie de poids : Poids plume

Le plus petit et le plus léger des Koopalings est aussi le plus fou ! Lemmy démarre rapidement, mais il est vulnérable aux bousculades de presque tous les autres.

Poids : 0
Accélération : 5
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre) : 0
Vitesse (Mer) : 0
Vitesse (Vol) : 0
Vitesse (Antigravité) : 0
Maniabilité (Terre) : 9
Maniabilité (Mer) : 9
Maniabilité (Vol) : 9
Maniabilité (Antigravité) : 9

Wendy

Catégorie de poids : Léger

Wendy n’a pas ses anneaux magiques pour l’aider sur le circuit, mais elle n’en a pas besoin pour dominer en tant que pilote légère !

Poids : 2
Accélération : 5
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 7
Maniabilité (Mer) : 7
Maniabilité (Vol) : 7
Maniabilité (Antigravité) : 7

Ludwig

Catégorie de poids : Moyen

Ludwig a suivi ses compagnons Koopalings aux courses, avec l’intention de composer son propre hymne de victoire s’il gagne... ce qui, selon lui, est le résultat évident.

Poids : 6
Accélération : 2
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 6
Vitesse (Mer) : 6
Vitesse (Vol) : 6
Vitesse (Antigravité) : 6
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 4

Iggy

Catégorie de poids : Moyen

Le génie mécanique fou des Koopalings revient avec ses frères et sa sœur ! Iggy's solidement dans la catégorie Moyenne de poids, et il est un bon choix pour Mario et Luigi.

Poids : 6
Accélération : 2
Adhérence : 5
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 6
Vitesse (Mer) : 6
Vitesse (Vol) : 6
Vitesse (Maniabilité (Terre) : 5
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 5
Maniabilité (Antigravité) : 5

Roy

Catégorie de poids : Lourd

Roy a toujours été le bagarreur des Koopalings, et il n'a pas changé dans Mario Kart 8 Deluxe. Il n'a pas peur de porter du rose et de se mêler aux autres les coureurs, Roy est plus que capable de se battre pour prendre la tête.

Poids : 8
Accélération : 1
Adhérence : 10
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 9
Vitesse (Mer) : 9
Vitesse (Vol) : 9
Vitesse (Antigravité) : 9
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 2

Morton

Classe de poids : Croiseur

Morton est le plus grand de tous les Koopalings, et il n'a pas peur de lancer ce poids. L'un des croiseurs du jeu, Morton a un sérieux potentiel d'épreuve chronométrée pour ceux

préparer à le maîtriser autour de la piste.

Poids : 10

Acceleration : 0

Prise en main : 6

Mini-turbo : O

Vitesse (Terre) : 10

Vitesse (Mer) : 10

Vitesse (Vol): 10

Vitesse (Maniement (Terre) : O

Maniement (Mer) : 0

Maniement (Vol) : O

Maniement (Antigravité) : O

Mi i

Classe de poids : Variable (statistiques moyennes listées)

Mii peut entrer dans les classes Moyenne, Croiseur ou Poids plume, selon le Mii que vous choisissez. Chaque Mii modifie

ses statistiques selon sa taille. Cela signifie

qu'un Mii peut être aussi léger que l'un des

bébés, ou aussi lourd qu'un Bowser.

Poids : 6

Acceleration: 2

Prise en main : 6

Mini-turbo : 2

Vitesse (Terre) : 6

Vitesse (Mer) : 6

Vitesse (Vol): 6

Vitesse (Antigravité) : 6

Maniement (Terre) : 4

Maniement (Mer) : 4

Maniement (Vol) : 4

Maniement (Antigravité) : 4

Villageois (Garçon)

Classe de poids : Moyenne

Après des années à abattre des arbres, le garçon Villageois cherche maintenant à réduire les temps de course. Veuillez simplement faire attention à ne pas réinitialiser le jeu dans la colère, de peur que « Vous savez qui »

décide de venir vous faire une leçon.

Poids: 5

Accélération: 3

Aguet: 7

Mini-Turbo: 3

Vitesse (Terre): 5

Vitesse (Mer): 5

Vitesse (Vol): 5

Vitesse (Antigravité): 5

Maniement (Terre): 5

Maniement (Mer): 5

Maniement (Vol): 5

Maniement (Antigravité): 5

Villageoise (Fille)

Classe de poids : Légère

Du rangement de meubles à la dérive dans les virages, la fille Villageoise a son visage de joueuse et est prête à prendre

la première place. Elle en fait plus que pêcher des bugs

et fouiller pour des fossiles. Maintenant tout le monde a les yeux rivés sur la ligne d'arrivée.

Poids: 3

Accélération: 4

Aguet: 2

Mini-Turbo: 3

Vitesse (Terre): 4

Vitesse (Mer): 4

Vitesse (Vol): 4

Vitesse (Antigravité): 4

Maniement (Terre): 6

Maniement (Mer): 6

Maniement (Vol): 6

Maniement (Antigravité): 6

Isabelle

Classe de poids: Légère

Qu'est-ce que le plus travailleur

mayor's assistant faire quand elle prend

des vacances ? Elle laisse tout le monde derrière elle, bien sûr !

Poids: 2

Accélération : 5

Adhérence : 4

Mini-Turbo : 4

Vitesse (Terre) : 2

Vitesse (Mer) : 2

Vitesse (Vol): 2

Vitesse (et Maniabilité (Terre)) : 7

Maniabilité (Mer) : 7

Maniabilité (Vol) : 7

Maniabilité (Antigravité) : 7

Dry Bowser

Classe de poids: Croiseur

Bowser a été laissé tomber dans la lave tant de fois qu'il a finalement abandonné l'entreprise d'enlever la princesse pour une carrière dans la course.

Poids : 9

Acceleration: [o]

Adhérence : 1

Mini-Turbo : 0

Vitesse (Terre) : 10

Vitesse (Mer) : 10

Vitesse (Vol) : 10

Vitesse (Antigravité) : 10

Maniabilité (Terre) : |

Maniabilité (Mer) : 1

Maniabilité (Vol) : 1

Maniabilité (Antigravité) : |

Tanooki Mario

Classe de poids : Moyen

Dans son costume Tanooki, Mario cherche à passer de se transformer en statues à devenir flou.

Poids : 5

Accélération : 3

Adhérence : 7

Mini-Turbo : 3

Vitesse (Terre): 5

Vitesse (Mer): 5

Vitesse (Vol) : 5

Vitesse (Antigravité) : 5

Maniabilité (Terre): 5

Maniabilité (Mer) : 5

Maniabilité (Vol): 5

Maniabilité (Antigravité): 5

Cat Peach

Classe de poids : Léger

Peach se présente en plusieurs saveurs, mais il n'en existe peut-être pas une aussi adorable que Cat Peach. Meeeocooowww.

Poids : 3

Accélération : 4

Adhérence : 2

Mini-Turbo : 3

Vitesse (Terre): 4

Vitesse (Mer): 4

Vitesse (Vol) : 4

Vitesse (Antigravité) : 4

Maniabilité (Terre): 6

Maniabilité (Mer): 6

Maniabilité (Vol): 6

Maniabilité (Antigravité): 6

Link

Classe de poids : Lourde

Epona est rapide, mais Link a une soif de vitesse que son amie équine ne peut produire. Et ainsi commence la Légende des Courses de Link.

Poids: 7

Accélération: 1

Prise en main: 9

Mini-Turbo: 2

Vitesse (Terre): 7

Vitesse (Mer): 7

Vitesse (vol): 7

Vitesse (anti-gravité): 7

Maniabilité (Terre): 3

Maniabilité (Mer):a): 3

Maniabilité (Vol): 3

Maniabilité (Anti-gravité): 3

King Boo

Classe de poids : Lourde

Voici un fait peu connu : King Boo a été disqualifié d'une course pour avoir simplement traversé le parcours et pris directement la

ligne d'arrivée.

Poids: 7

Accélération: 1

Prise en main: 9

Mini-Turbo: 2

Vitesse (Terre): 7

Vitesse (Mer): 7

Vitesse (vol): 7

Vitesse (anti-gravité): 7

Maniabilité (Terre): 3

Maniabilité (Mer): 3

Maniabilité (Vol): 3

Maniabilité (Anti-gravité): 3

Dry Bones

Classe de poids : Léger

Que faites-vous lorsque vous êtes laissé à errer dans le monde en tant que créature squelettique immortelle ? Bien sûr, vous faites la course !

Poids: 1

Accélération : 5

Adhérence : 2

Mini-Turbo : 4

Vitesse (Terre) : 1

Vitesse (Mer) : |

Vitesse (vol): 1

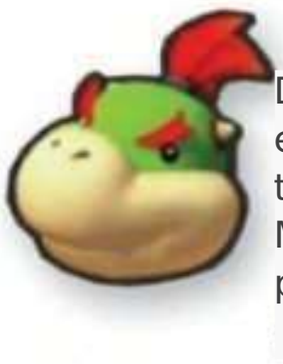
Vitesse (et Maniabilité):1 (Terre)) : 8

Maniabilité (Mer) : 8

Maniabilité (Vol) : 8

Maniabilité (Antigravité) : 8

Bowser Jr.



Classe de poids : Léger

Déterminé à imiter son père, Bowser Jr. a eu des aspirations de devenir un pilote tout comme le Roi Koopa lui-même. Maintenant qu'il est assez grand, il est prêt à laisser les adversaires sur place.

Poids : 2

Acceleration: 4

Adhérence : 1

Mini-Turbo : 4

Vitesse (Terre) : 2

Vitesse (Mer) : 2

Vitesse (Vol) : 2

Vitesse (Antigravité) : 2

Maniabilité (Terre) : 8

Maniabilité (Mer) : 8

Maniabilité (Vol) : 8

Maniabilité (Antigravité) : 8

Inkling Fille

Classe de poids : Léger

Toujours sportive, Inkling Fille recherche son prochain défi extrême. Au lieu de quitter la peinture, elle recouvre le parcours de lignes de dérive, ce qui correspond parfaitement à ses critères.

Poids : 3
Accélération : 4
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 4
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : 6
Maniabilité (Mer) : 6
Maniabilité (Vol) : 6
Maniabilité (Antigravité) : 6

Inkling Garçon

Classe de poids : Moyen

Un jour, en peignant ses ennemis avec un rouleau, Inkling Garçon a pensé à voix haute : « Il y a quelque chose dans ce truc de roulage... » Peu après, il sauta dans un kart et le reste appartient à l'histoire.

Poids : 5
Accélération : 3
Adhérence : 7
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 5
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (Vol) : 5
Vitesse (Antigravité) : 5
Maniabilité (Terre) : 5
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 5
Maniabilité (Antigravité) : 5

Mario Doré

Classe de poids : Lourde

Or massif.

Poids : 10
Accélération : 1
Adhérence : 8
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 8
Vitesse (Mer) : 8
Vitesse (Vol) : 8
Vitesse (Antigravité) : 8
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

PERSONNALISATION DU VÉHICULE

Après avoir choisi votre pilote, vous accédez à un écran où vous pouvez construire un kart ou une moto à partir des pièces disponibles. Bien que vos premiers choix de pièces soient limités, vous pouvez débloquer une large gamme de karts, motos, pneus et deltaplanes adaptés à vos besoins !

DÉBLOCAGE DES PIÈCES

En participant aux différentes Coupes Grand Prix et en affrontant des adversaires en ligne, vous débloquerez de nombreuses pièces pour améliorer votre véhicule. Une pièce est débloquée tous les 30 pièces que vous collectez.

Il y a trois pièces spécifiques qui ne se débloquent pas de cette manière :

Kart Or Standard : Cette carrosserie nécessite d'obtenir au moins une étoile à chaque Grand Prix.

Au minimum, vous devez obtenir 54 points à la fin de la dernière course d'un Grand Prix !

Pneus Or : Ces pneus brillants peuvent être débloqués si vous battez le fantôme du staff sur chaque circuit en mode Contre-la-montre.

Deltaplane Or : Pour obtenir des ailes dorées, vous devez collecter 10 000 pièces ! Cela inclut les pièces ramassées sur la piste et celles obtenues dans les boîtes d'objets. Vous pouvez accélérer ce processus en jouant de nombreuses courses multijoueur en local avec des amis.

Corps

Les parties du corps déterminent le type de maniement que vous allez obtenir de votre véhicule, bien plus que toute autre partie.

Selon la partie du corps choisie, votre véhicule sera un kart, un VTT ou une moto. Les karts ont tendance à être plus lourds, ce qui les rend bons pour se mêler au peloton. Ils constituent également des cibles plus grandes pour les attaques d'objets. En revanche, les motos sont généralement plus légères, ce qui les rend plus faciles à pousser, bien que cela puisse être compensé par une catégorie de poids plus lourde du conducteur, ou le bon type de pneus. Les VTT sont un hybride des karts et des motos en termes de statistiques et de performances.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE KARTS, MOTOS ET VTT ?

La vraie différence réside dans le style de dérive. Les karts et les VTT dérivent de manière similaire. En dérivant, un kart et un VTT ont tendance à glisser loin d'un virage pour élargir leur arc. La dérive dans ces types de corps est également très contrôlable, permettant aux joueurs de s'ajuster en plein dérapage.

Ce qui devient intéressant, ce sont les motos. Il existe en fait deux sous-catégories de moto : standard et sport. Les motos standard dérivent de manière similaire à tous les autres types de corps. Les motos sport, quant à elles, s'engagent davantage dans le virage lors d'un dérapage, coupant brusquement dans la direction du virage. Cela rend les motos sport très difficiles à ajuster en plein virage et rend l'inexpérience dans ce type de corps très coûteuse lorsque vous commencez à dériver sur un terrain rudoyé ou des dangers que vous pourriez normalement contourner en ajustant votre dérive avec d'autres types de corps. Les motos sport ont tendance à être très rapides, ce qui peut compenser les défis du dérapage.

CORPS DE DÉBUT

Ces corps sont disponibles lorsque vous commencez le jeu.

Circuit Spécial

Type de corps : Kart

Poids : 3
Accélération : |
Poussée: 3
Mini-Turbo: 1
Vitesse (Terre) : 5
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol): 2
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : |
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : O
Maniabilité (Antigravité) : 2

Voyageur Citadin

Type de corps : Moto

Poids : |
Accélération : 6
Poussée: 3
Mini-Turbo: 6
Vitesse (Terre) : |
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité) : 1
Maniabilité (Terre) : 5
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

Comète

Type de carrosserie : Moto

Poids : 2
Accélération : 5
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (et Maniabilité (Terre)) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

Sneeker

Type de carrosserie : Kart

Poids : 2
Acceleration: 2
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 3

BUGGY SPLAT

Type de corps : ATV

Poids : O
Accélération : 3
adhérence : 1
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 5

ATV Standard

Type de corps : ATV

Poids : 4
Accélération : 0
adhérence : 2
Mini-Turbo : O
Vitesse (Terre) : 5
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 1
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : O
Maniabilité (Mer) : 1
Maniabilité (Vol) : O
Maniabilité (Antigravité) : 1

Vélo Standard

Type de corps : Vélo

Poids : 1
Accélération: 5
Adhérence: 3
Mini-turbo: 5
Vitesse (Terre): 5
Vitesse (Mer): 2
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (antigravité): 2
Maniabilité (Terre): 4
Maniabilité (Mer): 3
Maniabilité (Vol): 3
Maniabilité (Antigravité): 4

Kart Standard

Type de corps : Kart

Poids: 2
Accélération: 4
Adhérence: 3
Mini-turbo: 4
Vitesse (Terre): 3
Vitesse (Mer): 3
Vitesse (vol): 3
Vitesse (antigravité): 3
Maniabilité (Terre): 3
Maniabilité (Mer): 2
Maniabilité (Vol): 3
Maniabilité (Antigravité): 3

Conducteur Steel

Type de corps: Kart

Poids: 4
Accélération: 1
Adhérence: 1
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (Vol): O
Vitesse (antigravité): 2
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 1

Streetle

Type de corps: Quad

Poids: O
Accélération: 6
Adhérence : 0
Mini-Turbo : 6
Vitesse (Terre) : |
Vitesse (Mer) : 4
Vitesse (Vol): 2
Vitesse (antigravité): O
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 2

CORPS DÉVERROUILLABLES

Ces corps se déverrouillent au hasard, sauf le Kart Gold Standard.

Type de carrosserie 300 SL Roadster : Kart

Poids : 2
Accélération : 4
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terrain): 3
Vitesse (Mer): 3
Vitesse (Vol): 3
Vitesse (Antigravité): 3
Maniabilité (Terrain): 3
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

B Dasher

Type de carrosserie : Kart

Poids : 3
Accélération : 1
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terrain): 5
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol): 2
Vitesse (Antigravité): 4
Maniabilité (Terrain) : 1
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : O
Maniabilité (Antigravité) : 2

Badwagon

Type de carrosserie : Kart

Poids : 4
Acceleration: O
Adhérence: 2
Mini-Turbo: O
Vitesse (Terre): 5
Vitesse (Mer): 2
Vitesse (vol): 1
Vitesse (antigravité): 3
Maniabilité (Terre): O
Maniabilité (Mer): |
Maniabilité (Vol): O
Maniabilité (Antigravité): |

Biddybuggy

Type de carrosserie : Kart

Poids: 0
Acceleration: 7
Adhérence: 1
Mini-Turbo: 7
Vitesse (Terre): O
Vitesse (Mer): |
Vitesse (vol): 1
Vitesse (antigravité): 2
Maniabilité (Terre): 5
Maniabilité (Mer): 4
Maniabilité (Vol): 4
Maniabilité (Antigravité): 5

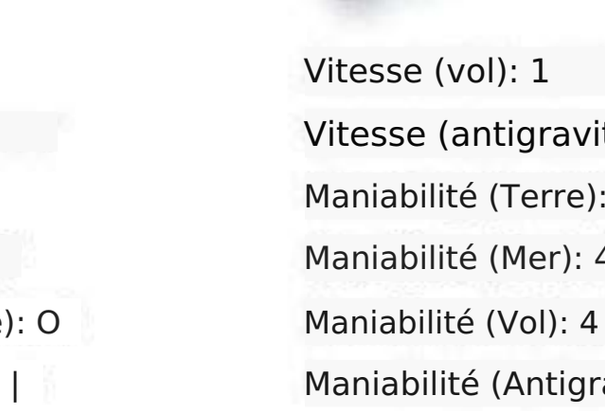
Faucon Bleu

Type de corps : Kart

Poids: O
Acceleration: 3
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (vol): 3
Vitesse (antigravité): 4
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 5

Bone Rattler

Type de corps : Vélo



Poids: 4
Acceleration: 1
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (vol): O
Vitesse (antigravité): 2
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : |

Chat Cruiser

Type de corps : Kart

Poids : 2
Accélération : 5
Prise en main : 4
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre): 2
Vitesse (Mer): 2
Vitesse (Vol): 4
Vitesse (Antigravité): 3
Maniabilité (Terre): 4
Maniabilité (Mer): 2
Maniabilité (Vol): 4
Maniabilité (Antigravité): 3

Cavalier des flammes

Type de corps : Vélo

Poids : |
Accélération : 5
Prise en main : 3
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre): 2
Vitesse (Mer): 2
Vitesse (Vol): 3
Vitesse (Antigravité): 4
Maniabilité (Terre): 4
Maniabilité (Mer): 3
Maniabilité (Vol): 3
Maniabilité (Antigravité): 4

GLA

Type de corps : Kart

Poids : 4
Acceleration: 0
Prise en main: 2
Mini-Turbo: O
Vitesse (Terre): 5
Vitesse (Mer): 2
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité): 3
Maniabilité (Terre): O
Maniabilité (Mer): 1
Maniabilité (Vol): O
Maniabilité (Antigravité): 1

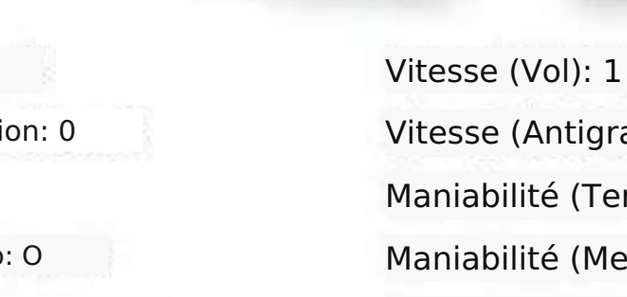
Norme dorée

Type de corps : Kart

Poids: 2
Acceleration: 2
Prise en main: 1
Mini-Turbo: 3
Vitesse (Terre): 3
Vitesse (Mer): 3
Vitesse (Vol): 4
Vitesse (Antigravité): 5
Maniabilité (Terre): 2
Maniabilité (Mer): 2
Maniabilité (Vol): 2
Maniabilité (Antigravité): 4

Inkstriker

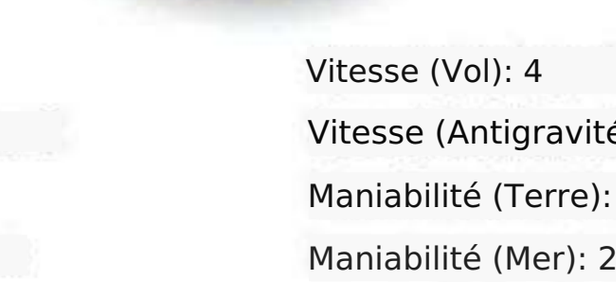
Type de corps: Quad ATV



Poids: 3
Acceleration: 3
Prise en main: 2
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol): 4
Vitesse (Antigravité): 5
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

Jet Bike

Type de corps: Vélo



Poids: 1
Acceleration: 2
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol): 3
Vitesse (Antigravité): 3
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 2

Koopa Clown

Type de carrosserie : ATV

Poids : 3
Accélération : 2
adhérence : 4
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 4
Vitesse (vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

Landship

Type de carrosserie : Kart

Poids : 0
Accélération : 6
Adhérence : 0
Mini-Turbo : 6
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (Antigravité) : 0
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 2

Mach 8

Type de carrosserie : Kart

Poids : 3
Accélération : 3
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (vol) : 4
Vitesse (Antigravité) : 5
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

Master Cycle

Type de carrosserie : Vélo

Poids : 2
Accélération : 2
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 3

Mr. Scooty

Type de véhicule : Moto

Poids : 0
Accélération : 7
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 7
Vitesse (Terre) : O
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol) : 1
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 5
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 5

P-Wing

Type de véhicule : Kart

Poids : 3
Accélération : |
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 5
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : |
Maniabilité (Mer) : 1
Maniabilité (Vol) : O
Maniabilité (Antigravité) : 2

Cadre tubulaire

Type de carrosserie : Kart

Poids : 1
Accélération: 6
Adhérence: 3
Mini-Turbo: 6
Vitesse (Terre): 1
Vitesse (Mer): 3
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité): 1
Maniabilité (Terre): 5
Maniabilité (Mer): 4
Maniabilité (Vol): 2
Maniabilité (Antigravité): 4

Prancer

Type de carrosserie : Kart

Poids : |
Accélération: 2
Adhérence: 1
Mini-Turbo: 3
Vitesse (Terre): 4
Vitesse (Mer): 3
Vitesse (Vol): 3
Vitesse (Antigravité): 3
Maniabilité (Terre): 3
Maniabilité (Mer): 3
Maniabilité (Vol): 3
Maniabilité (Antigravité): 2

Moto de sport

Type de carrosserie : Moto

Poids : 1
Accélération : 2
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol): 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 2

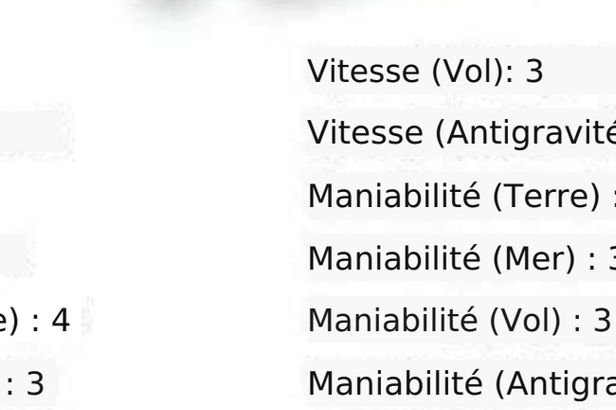
Coupé sportif

Type de carrosserie : Kart

Poids : 3
Accélération : 2
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (Antigravité) : 5
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

Tanooki Kart

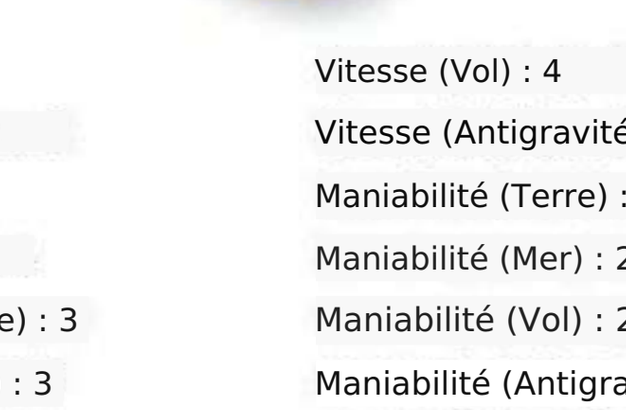
Type de carrosserie : Kart



Poids : 3
Accélération : 2
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 4
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

Teddy Buggy

Type de carrosserie : ATV



Poids : 2
Accélération : 5
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 3

Le Duc

Type de corps : Vélo

Poids : 2
Accélération : 4
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 3

Tri-Speeder

Type de corps : Kart

Poids : 4
Accélération : 1
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 5
Vitesse (Vol) : O
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : 5
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : |

Varmint

Type de corps : Vélo

Poids : 1
Accélération : 6
Prise en main : 3
Mini Turbo : 6
Vitesse (Terre) : |
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : |
Vitesse (Antigravité) : |
Maniabilité (Terre) : 5
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

W 25 Flèche d’Argent

Type de corps : Kart

Poids : |
Accélération : 5
Prise en main : 3
Mini Turbo : 5
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 4

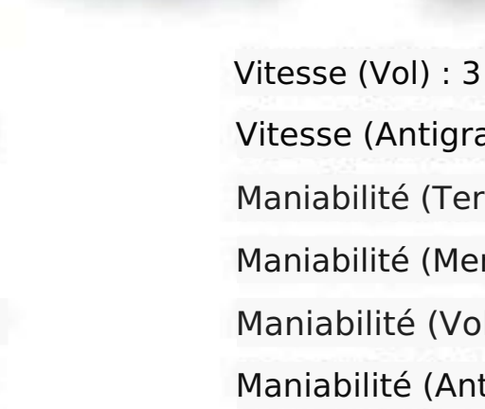
Wild Wiggler

Type de corps : ATV

Poids : |
Accélération : 5
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (A Manier) 4 (Terre)) : 4
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 4

Vélo Yoshi

Type de corps : Vélo



Poids : 2
Acceleration: 5
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (Antigravité) : 3
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 3

Pneus

Les pneus peuvent influencer fortement vos statistiques de base, en vous concentrant comme vous pouvez vous y attendre sur les statistiques qui déterminent la façon dont votre véhicule se comporte sur la route.

PNEUS DE DÉPART

Ces pneus sont disponibles lorsque vous commencez le jeu.

Monster

Poids : 4
Accélération : 2
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité): 2
Maniabilité (Sur terrain) : 0
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 0

Tout-terrain

Poids : 3
Accélération : 3
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 4
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité): 2
Maniabilité (Sur terrain) : |
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 2

Rouleau

Poids : 0
Accélération : 6
Adhérence : O
Mini-Turbo : 6
Vitesse (Terre) : O
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : O
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 4

Slim

Poids : 2
Accélération : 2
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 3

%, Éponge

Standard

Poids : 1
Accélération : 4
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (Antigravité) : |
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

Poids : 2
Accélération : 4
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 3

Pneus à déverrouiller

Ces pneus se déverrouillent au hasard, à l’exception des Pneus Or.

© Azure Roller

Bleu Standard

Poids : 0
Accélération : 6
Adhérence : 0
Mini-Turbo : 6
Vitesse (Terre) : O
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : O
Comportement (Terre) : 4
Comportement (Mer) : 4
Comportement (Vol) : 4
Comportement (Antigravité) : 4

Poids : 2
Accélération : 4
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 3
Vitesse (Antigravité) : 2
Comportement (Terre) : 3
Comportement (Mer) : 3
Comportement (Vol) : 3
Comportement (Antigravité) : 3

Bouton @

Poids : 0
Accélération : 5
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravity): 2
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

© Crimson Slim

Poids : 2
Acceleration: a2
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 3

Coussin

Poids : 1
Accélération : 4
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 4
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol) : 4
Vitesse (Antigravité) : |
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : a): 1
Maniabilité (Vol) : 3
Maniabilité (Antigravité) : 2

Cyber Slick

Poids : 3
Accélération : 1
Adhérence : 4
Mini-Turbo : O
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 0
Vitesse (Vol) : O
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 0
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 2

Pneus GLA

Poids : 2
Accélération : 4
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 3
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 1
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : O
Maniabilité (Antigravité) : 1

Pneus Or

Poids : 4
Accélération : O
Adhérence : 1
Mini-Turbo : O
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 3
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 1
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : 2
Maniabilité (Vol) : O
Maniabilité (Antigravité) : |

Monstre chaud

Poids : 4
Acceleration : 2
Adhérence : 3
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 2
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 1
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 2
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : |
Maniabilité (Antigravité) : 0

Pneus feuilles

Poids : O
Acceleration : 5
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 5
Vitesse (Terre) : |
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 2
Maniabilité (Terre) : 3
Maniabilité (Mer) : 3
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 4

Métal

Poids : 4
Accélération : 0
Adhérence: 1
Mini-Turbo: O
Vitesse (sol): 4
Vitesse (mer): 3
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : |
maniabilité (sol): 2
maniabilité (mer): 2
maniabilité (en vol): O
maniabilité (antigravité): 1

Tout-terrain rétro

Poids : 3
Accélération: 3
Adhérence: 3
Mini-Turbo: 1
Vitesse (sol): 3
Vitesse (mer): 4
Vitesse (Vol) : |
Vitesse (antigravité): 2
maniabilité (sol): 1
maniabilité (mer): 1
maniabilité (en vol): 2
maniabilité (antigravité): 2

Palo

Poids: 3
Accélération: |
Adhérence: 4
Mini-Turbo: O
Vitesse (Terre) : 4
Vitesse (Mer) : 0
Vitesse (en vol): O
Vitesse (antigravité): 4
maniabilité (sol): 2
maniabilité (mer): O
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 2

Pneus Triforce

Poids: 3
Accélération: 3
Adhérence: 3
Mini-Turbo: 1
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 4
Vitesse (en vol): 1
Vitesse (antigravité): 2
maniabilité (sol): 1
Maniabilité (Mer) : 1
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : 2

& Bois

Poids : 2
Accélération : 2
Adhérence : 4
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : 3
Vitesse (Mer) : 2
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 4
Maniabilité (Terre) : 4
Maniabilité (Mer) : 4
Maniabilité (Vol) : 4
Maniabilité (Antigravité) : 3

Planeurs

Les planeurs modifient votre vitesse et votre maniement en l'air, bien que certains offrent aussi des avantages à votre accélération et vitesse de pointe au sol

PLANSEURS DÉBUTANTS

Ces planeurs sont disponibles lorsque vous commencez le jeu.

Parachute

Poids: 0
Accélération: 2
Prise: 1
Mini-Turbo: 2
Vitesse (Terre): O
Vitesse (Mer): |
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité): 1
Maniement (Terre): |
Maniement (Mer): 0
Maniement (Vol): 2
Maniement (Antigravité): 1

Paraboile

Poids: |
Accélération: 2
Prise: 2
Mini-Turbo: 2
Vitesse (Terre): O
Vitesse (Mer): 0
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité): 1
Maniement (Terre): 1
Maniement (Mer): 1
Maniement (Vol): 2
Maniement (Antigravité): O

Planeur de planeur

Poids: 2
Accélération : 1
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : 0
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : |
Maniability (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : O

Super Planeur

Poids : 1
Accélération : |
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 0
Maniability (Terre) : |
Maniabilité (Mer) : O
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 1

DELTA DESTINABLES GLIDERS

Ces planeurs se débloquent au hasard, à l'exception du Planeur Or.

Cerf-volant Bowser

Poids : 1

Accélération : 2

Prise en main : 2

Mini-Turbo : 2

Vitesse (Terre) : O

Vitesse (Mer) : 0

Vitesse (Vol): 1

Vitesse (Antigravité) : 1

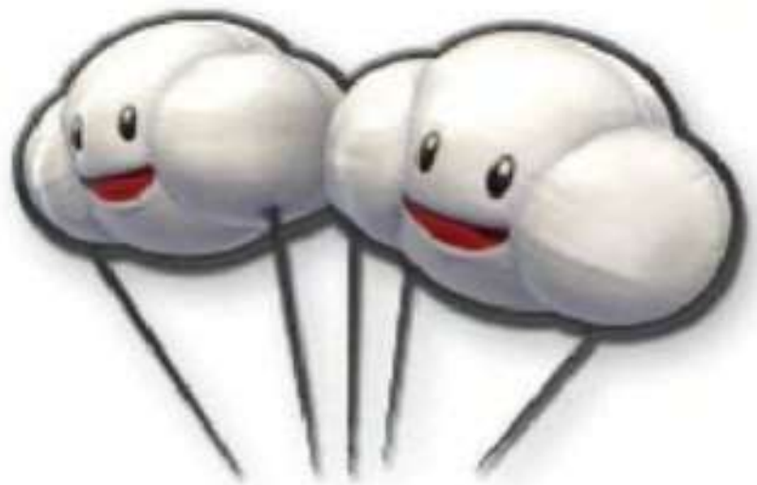
Maniabilité (Terre) : |

Maniabilité (Mer) : 1

Maniabilité (Vol) : 2

Maniabilité (Antigravité) : O

Planeur Nuage



Poids : O

Accélération : 2

Pince : 1

Mini-Turbo : 2

Vitesse (Terre) : O

Vitesse (Mer) : |

Vitesse (Vol): 1

Vitesse (Antigravité) : |

Maniabilité (Terre) : 1

Maniabilité (Mer) : 0

Maniabilité (Vol) : 2

Maniabilité (Antigravité) : |

Planeur Fleurs

Poids : 0

Accélération : 2

Adhérence : 1

Mini-Turbo : 2

Vitesse (Terre) : O

Vitesse (Mer) : |

Vitesse (Vol) : 1

Vitesse (Antigravité) : 1

Maniabilité (Terre) : 1

Maniabilité (Mer) : 0

Maniabilité (Vol) : 2

Maniabilité (Antigravité) : 1

Planeur Or

Poids : 2

Accélération : |

Adhérence : 2

Mini-Turbo : 1

Vitesse (Terre) : 1

Vitesse (Mer) : 0

Vitesse (Vol) : 2

Vitesse (Antigravité) : 1

Maniabilité (Terre) : |

Maniabilité (Mer) : 1

Maniabilité (Vol) : 1

Maniabilité (Antigravité) : O

Cerf-volant hylien

Poids : 1
Accélération : |
Prise en main : 1
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : |
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol): 2
Vitesse (Anti-gravité) : O
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : 0
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Anti-gravité) : 1

Parafoil MKTYV

Poids : |
Accélération : 2
Prise en main : 2
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : O
Vitesse (Mer) : 0
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Anti-gravité) : 1
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : 1
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Anti-gravité) : O

Aile en papier

Poids : O
Accélération : 2
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : O
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Anti-gravité) : 1
Maniabilité (Terre) : |
Maniabilité (Mer) : 0
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : |

Parasol Peach

Poids : |
Accélération : 2
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 2
Vitesse (Terre) : O
Vitesse (Mer) : 0
Vitesse (Vol): 1
Vitesse (Antigravité) : |
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : 1
Maniabilité (Vol) : 2
Maniabilité (Antigravité) : O

Aile Flottante

Poids : 1
Accélération : 1
Adhérence : 1
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : |
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : O
Maniabilité (Terre) : 1
Maniabilité (Mer) : 0
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : 1

Aile Wario

Poids : 2
Accélération : |
Adhérence : 2
Mini-Turbo : 1
Vitesse (Terre) : 1
Vitesse (Mer) : 0
Vitesse (Vol) : 2
Vitesse (Antigravité) : 1
Maniabilité (Terre) : |
Maniabilité (Mer) : |
Maniabilité (Vol) : 1
Maniabilité (Antigravité) : O

Le Drive

GRAND PRIX AND TIME TRIALS

Les modes Grand Prix et Contre-la-montre dans Mario Kart 8 Deluxe sont tous deux axés sur un seul objectif : atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. La façon d'y parvenir varie selon le mode. Dans les coupes Grand Prix, vous vous battez pour la position et échangez des attaques d'objets et des coups de côté avec 11 autres concurrents féroces ; en mode Contre-la-montre, vous parcourez les circuits en essayant de battre principalement vos propres meilleurs temps, mais aussi les données fantômes de vos amis et même des testeurs de Nintendo.

Grand Prix

Mario Kart 8 Deluxe propose pas moins de 48 circuits répartis sur douze coupes Grand Prix, couvrant l'ensemble des franchises inégalées de Nintendo. Quarante-huit circuits avec douze concurrents par course, c'est beaucoup de courses folles et déjantées pour lesquelles Mario Kart est réputé.

Selon la tradition de Mario Kart, une coupe se compose de quatre courses et vous recevez des points en fonction de votre position à l'arrivée. Lors de la première course d'une coupe, vous partez en douzième position sur la grille de départ et devez remonter jusqu'en tête du peloton. Après la première course, votre position sur la grille de départ pour les courses suivantes dépend de votre classement précédent. Si vous terminez troisième, vous partirez troisième lors de la prochaine course.

Selon votre position sur la grille de départ, vous recevez un certain nombre de pièces pour commencer la course.

Douzième et onzième place : 5 pièces

Dixième et neuvième place : 4 pièces

Huitième et septième place : 3 pièces

Sixième et cinquième place : 2 pièces

Quatrième et troisième place : 1 pièce

Récompenses de course

Votre position à la fin de la course détermine votre récompense en points. Une coupe parfaite vous permettra d'atteindre un maximum de 60 points au total !

Première place : 15 points

Deuxième place : 12 points

Troisième place : 10 points

Quatrième place : 9 points

Cinquième place : 8 points

Sixième place : 7 points

Septième place : 6 points

Huitième place : 5 points

Neuvième place : 4 points

Dixième place : 3 points

Onzième place : 2 points

Douzième place : 1 point

Il y a cinq niveaux de difficulté dans Mario Kart 8 Deluxe : 50cc, 100cc, 150cc, Mode miroir, et 200cc. Le « cc » désigne les « centimètres cubes », en référence à la cylindrée des moteurs des véhicules. Ainsi, 200cc est naturellement beaucoup plus rapide (et donc bien plus difficile) que 50cc. En commençant par le plus lent, 50cc, chaque niveau supérieur signifie des vitesses plus élevées et des adversaires contrôlés par l'ordinateur plus agressifs.

Un mot sur le mode miroir

Mode Miroir doe c’est ce que c’est nommé d’après, et miroirs chaque course gauchers familiers deviennent droites inconnues. TF his ca peut être désorienté ien ting au début, mais à part être reflété, cour ses sont plus ou moins exactl le même. Dans Mario Kart 8 De luxe, , Mode Miroir ode is av disponible sur n’importe quel Grand Prix C Cup dès le départ .

Déverrouiller les coupes

Mario Kart 8 Deluxe sur Nintendo Switch célèbre la présence de Mario Kart sur la Wii U, ainsi que la flexibilité de la console Nintendo Switch elle-même. Dans cette version du jeu, toutes les pistes et tous les modes sont déverrouillés dès le début. Les déblocages dans Mario Kart 8 Deluxe sont axés sur l'acquisition de nouvelles pièces pour vos véhicules. Au début, vous débloquerez une nouvelle pièce de véhicule aléatoire toutes les 30 pièces collectées lors des courses terminées. Plus tard, le nombre de pièces nécessaires entre chaque déblocage passe de 30 à 50, puis de 50 à 100. Vous n'avez pas à vous en soucier, continuez simplement à jouer à Mario Kart !

Classement par étoiles

À la fin d'une coupe en mode solo, votre total de points peut vous permettre d'obtenir une note en étoiles.

60 points : 3 étoiles

57 points : 2 étoiles

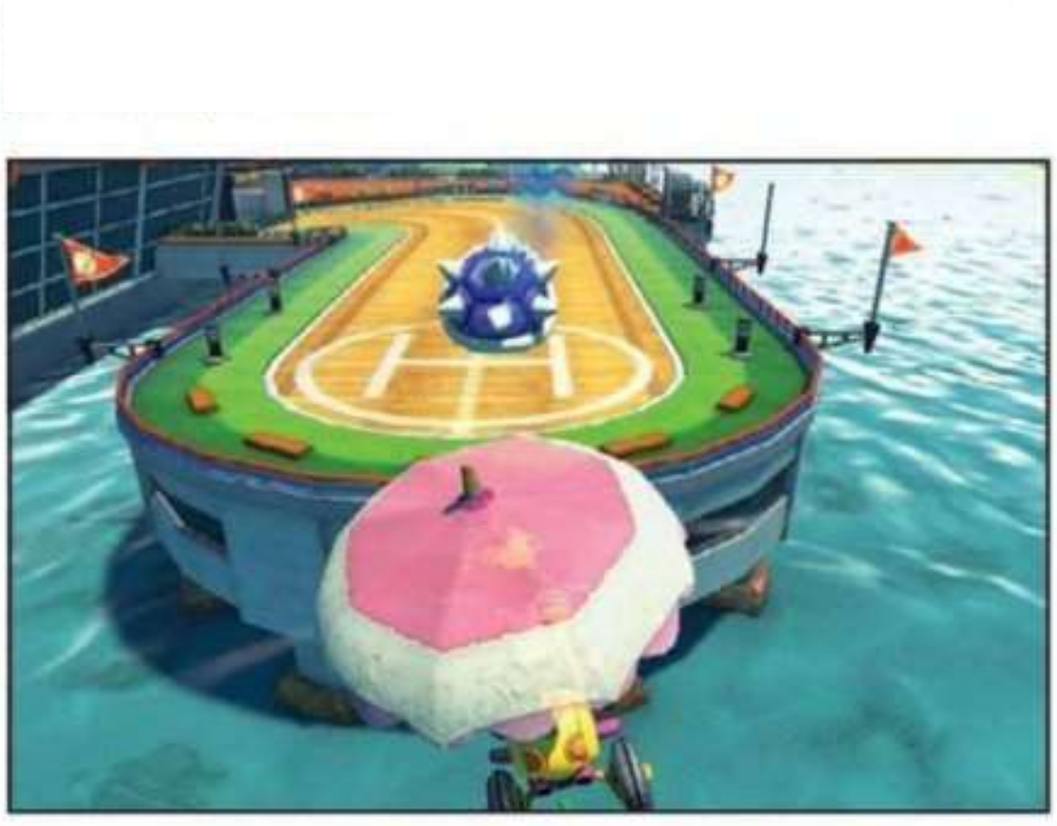
55-54 points : 1 étoile

Conseils pour le Grand Prix

Que vous concouriez contre les adversaires pilotés par ordinateur, contre vos amis en multijoueur à écran partagé, ou contre des rivaux du monde entier en ligne, les courses du Grand Prix ne récompenseront pas seulement le coureur le plus rapide, mais aussi le plus rusé, le plus malin et le plus sournois. Ne vous méprenez pas : vous voulez être à l'avant du peloton après trois tours, mais attendez-vous à ce que tout le monde derrière vous utilise chaque objet dans l'arsenal du jeu pour compliquer votre vie. À ce titre, il existe quelques conseils spécifiques pour faire face au déluge de carapaces, de bananes et de Bob-ombs qui se dresseront entre vous et une première place.

Va vite, prends des dégâts (avec beaucoup d’objets) : une partie de l’équilibre de Mario Kart implique le « caoutchouc » des objets. Plus votre position dans une course est élevée, pire seront les objets que vous obtiendrez ; plus vous êtes loin à l’arrière du peloton, meilleur sera le type d’objets que vous recevrez. En gros, cela signifie que si vous devenez très bon à avancer devant, vous pouvez vous attendre à subir de nombreuses attaques de véhicules qui vous poursuivent. Agissez en conséquence, en utilisant judicieusement vos objets comme boucliers derrière vous lorsque c’est possible.

Passer en poids lourd : Beaucoup de choses peuvent être dites sur les vertus des pilotes et véhicules plus légers, mais les options plus lourdes valent la peine d’apprendre à les négocier dans les virages. Vous pouvez vraiment gâcher la journée d’un pilote plus léger sans même utiliser d’objets simplement en heurtant cet adversaire. Les pilotes et véhicules plus lourds ont aussi tendance à être les plus rapides, à condition de savoir les manœuvrer efficacement dans les virages.



La coquille épineuse passera : l’ennemi numéro un de la première place, la coquille épineuse est de retour en force. À moins d’avoir de la chance de tomber sur une Super Corne, ou de synchroniser une Cerise pour vous propulser juste devant la descente finale de la coquille épineuse vers vous, si vous êtes en première position et qu’une coquille épineuse a été tirée, vous allez probablement subir un coup. Vous voulez soit être suffisamment loin en tête pour que l’impact inévitable ne détruise pas autant votre avance, soit garder la deuxième place suffisamment proche pour pouvoir reculer et laisser ce pauvre schnock prendre le coup pour vous. Bien sûr, si la concurrence est habile, elle pourrait tout simplement ralentir pour s’assurer que la coquille se dirige vers vous avant de repasser devant.

Collectez des pièces : faites tout ce que vous pouvez pour accumuler des pièces. Dans les courses acharnées, même avoir une pièce de plus que votre adversaire vers le maximum de dix peut décider de la victoire entre des coureurs à égalité.

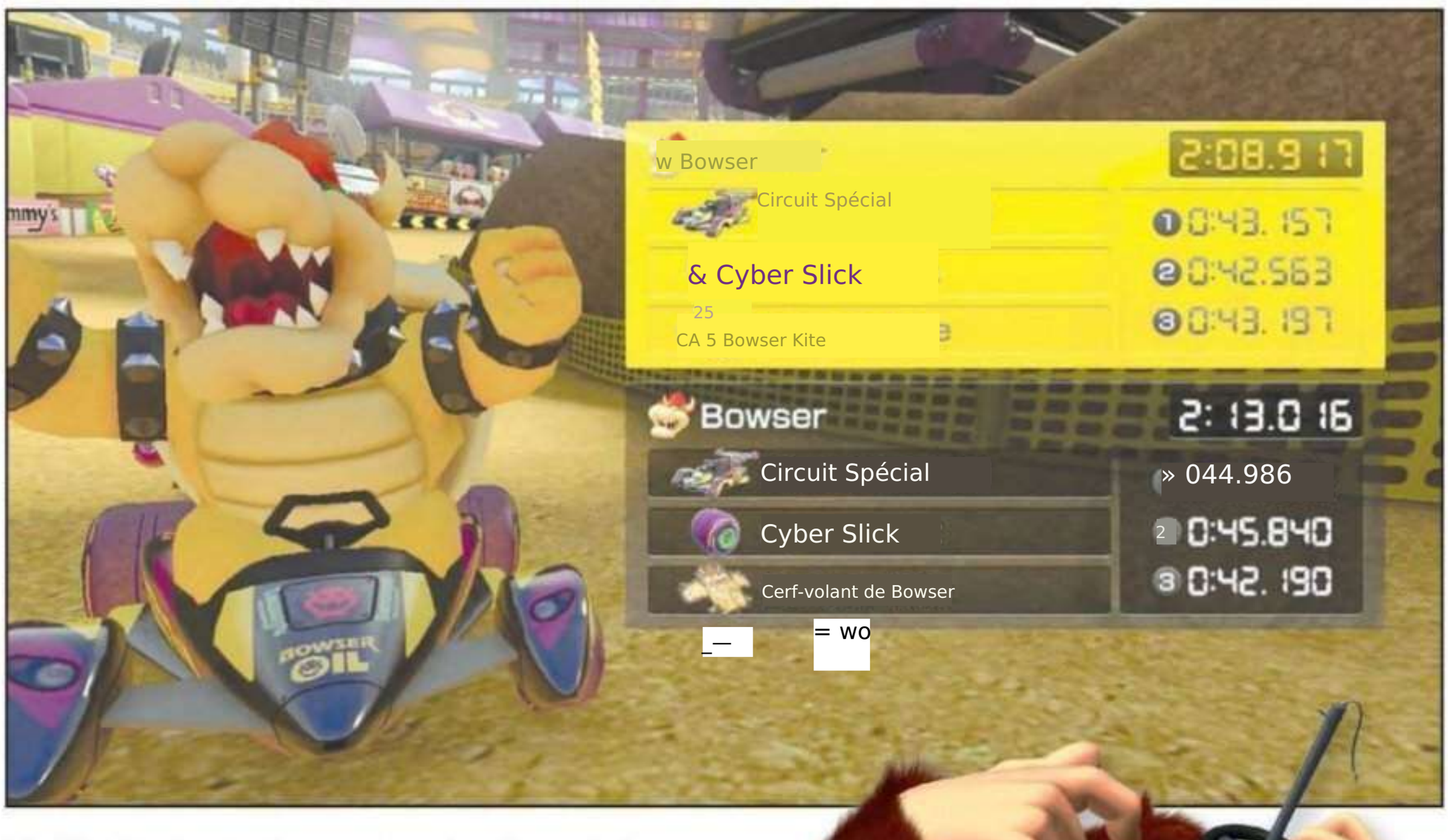
De plus, collecter des pièces

fait en sorte que vos adversaires ne puissent pas les obtenir. Il peut parfois valoir le coup de sortir de la ligne de course pour enchaîner une série de pièces dans une même dérive !

Apprenez les raccourcis : de nombreux parcours offrent des itinéraires alternatifs, mais ils ne peuvent pas tous être considérés comme des raccourcis. Parfois, il suffit d'utiliser un champignon pour traverser rapidement un champ d'herbe, en contournant une série d'angles en épingle à cheveux. D'autres fois, il faut faire preuve de créativité avec des rampes, des panneaux de dash et quelques glissades sophistiquées.

Plein air intelligent : certains raccourcis ou itinéraires alternatifs dans un parcours vous obligent à sortir sur terrain non préparé. Cela peut aller, sauf que sortir du tracé ralenti tous les pilotes, certains plus que d'autres. Si vous n'avez pas de champignon, ou si votre combinaison véhicule-pilote souffre fortement en dehors de la piste, il est généralement préférable de rester sur la trajectoire principale.

Course contre la montre



Réduire Mario Kart à la vitesse et uniquement la vitesse, le mode Time Trial vous permet de rouler contre la montre, contre les fantômes de vos tours précédents, et les fantômes des autres joueurs en ligne, tout cela pour établir les meilleurs tours et courses sur les 48 pistes du jeu.

Les courses Chronométrées diffèrent fondamentalement du Grand Prix. C’est vous seul contre la piste. Vous obtenez trois Champignons, et les seuls autres objets que vous pouvez collecter sont des Pièces. Les Time Trials les plus rapides sur un parcours exigent des pilotes qu’ils empruntent les meilleures trajectoires tout en gérant leurs Champignons et en collectant des Pièces au passage.

Gardez à l’esprit que certains des temps les plus rapides nécessiteront de déverrouiller plus de pièces pour optimiser votre vitesse maximale et votre capacité à prendre les virages efficacement avec des dérapages et des Mini-Turbos bien exécutés.

Dix pièces : vous commencez chaque Time Trial sans pièces. Votre objectif devrait être d’atteindre le maximum de dix pièces le plus tôt possible. Cependant, ne sacrifiez pas la vitesse ou une bonne ligne dans un virage juste pour collecter des pièces errantes ! Une fois que vous atteignez dix pièces, concentrez-vous sur la ligne de course la plus rapide, en ne collectant des pièces que si elles se trouvent sur votre chemin. Notez qu’il peut y avoir des parcours où obtenir dix pièces n’est pas une proposition raisonnable, car cela pourrait nécessiter de prendre des lignes plus longues autour des virages pour ramasser les pièces.

Les pièces ne se régénèrent pas: contrairement au mode Grand Prix, pendant les Time Trials, les pièces ne se régénèrent pas sur la piste. Une part de la stratégie d’un Time Trial est d’avoir un parcours qui est non seulement le plus rapide, mais qui garantira également que vous ramassiez autant de pièces que possible, tout en conservant une ligne de course rapide. Étant donné que les pièces ne peuvent être ramassées qu’une seule fois, vous ne pouvez pas compter sur leur présence constante pour compenser les erreurs.

: 3 Donkey Kong

Étudiez les Fantômes : les fantômes de tours générés par vous et les autres joueurs démontrent beaucoup de choses sur la façon dont vous devez courir sur un parcours. Si vous prenez au sérieux battre des records, vous devez observer ce que fait le fantôme et le type de combinaison pilote-véhicule qu’ils utilisent !

Gérez vos Mini-Turbos : vous n’avez pas toujours besoin d’opter pour les Super Mini-Turbos à étincelles orange ! Parfois, il vaut mieux obtenir davantage de Mini-Turbos à étincelles bleues dans un virage, plutôt que de risquer d’en foncer contre un mur ou de sortir de la trajectoire rien que pour activer ces étincelles orange ! Monter jusqu’aux étincelles violettes pour un boost Ultra Mini-Turbo (possible uniquement avec l’assistance directionnelle désactivée) est rarement dans les cartes, sauf sur les courbes en épingle les plus longues et régulières.

Les Pistes A

MUSHROOM CUP

Mario Kart Stadium

Le parcours de départ de votre carrière sur Mario Kart 8 Deluxe, le Mario Kart Stadium offre de longues portions de circuit reliées par des virages faciles à déraper. Bien que ce ne soit pas une piste particulièrement difficile à rouler, c'est un bon avant-goût de ce à quoi vous pouvez vous attendre dans les circuits de course ultérieurs de cette coupe et des coupes futures !

ATTENTION : AIDE EN BORD DE ROUTE

Tuyaux : dispersés dans les virages herbeux et sablonneux de la piste se trouvent des tuyaux. Pris isolément, ils sont inoffensifs, mais si vous essayez de prendre les épingles à mi-chemin et que vous percutez un tuyau de face, vous vous arrêterez complètement !

Gazon et

Sable : Tous les véhicules ralentissent lorsqu'ils sortent de la route, mais avec les pièces appropriées vous pouvez limiter comment

grande perte de vitesse. Restez sur la piste à moins d'utiliser une Chamelle pour booster hors route et couper un virage.

Grand Prix

Le deuxième virage de la course fournit un exemple d'un dilemme courant de Mario Kart 8 Deluxe : prendre le virage large vous pousse sur une série de panneaux rapides et un ensemble de pièces. Prendre la voie intérieure est plus rapide, mais n'a pas de pièces. Vos premiers tours dans chaque course doivent viser à accumuler des pièces. Par la suite, envisagez le chemin intérieur à chaque fois.

Vous pouvez couper ce tournant avec un Champignon, si vous en avez un. Faites attention aux tuyaux !

JRART doit

Juste après le deuxième virage se trouve un panneau antigravité qui vous permet de coller à la piste pendant qu'elle se tord. Le virage suivant peut aussi être coupé avec un Champignon si vous en avez un, et comprend une rampe dont vous pouvez démarrer un Jump Boost.

Mode Grand Prix

Le virage en épingle près de la fin de la section antigravité du circuit mène à un petit

rampe qui vous permettra de planer au-dessus d'un gouffre. Si vous êtes loin derrière et avez un éclair, vous pouvez envoyer les coureurs dans le gouffre pendant qu'ils essaient de traverser. Ne manquez pas de collecter des pièces en traversant l'écart !

Le dernier ensemble de virages présente une autre voie divisée, la ligne de course plus large vous faisant passer sur un ensemble de panneaux à bascule et d'autres pièces. La ligne plus large se termine par une rampe dont vous pouvez partir avec un Jump Boost pour une vitesse supplémentaire.

Alternativement, vous pouvez serrer le virage encore plus en utilisant un champignon et en traversant

le sable. Beaucoup de tuyaux sont installés ici, alors soyez prudent

à propos de comment vous traversez cette zone. Cela est aussi un

bonpoint pour vaincre les Coquilles Rouges entrantes, car elles pourraient toucher les tuyaux.

Course contre-la-montre

Tour 1 of tout temps d'essai doit viser à attirer un maximum de pièces possible. Le virage 1 comporte une paire de pièces à récupérer, suivi de quatre autres à l'extérieur du virage 2. Il est en fait plus rapide d'ignorer ces pièces à l'extérieur du virage 2 et de prendre plutôt l'intérieur du virage aussi près que possible de l'herbe. Vous pouvez utiliser un champignon pour couper à travers l'herbe, mais vous voudrez peut-être le garder pour plus tard.

Il est raisonnable de vouloir utiliser l'un de vos champignons pour atteindre la rampe sur l'herbe à l'intérieur du virage 3.

Cependant, ce n'est pas la meilleure utilisation d'un champignon sur ce Time Trial.

Le virage 4 comporte cinq pièces situées dessus : deux sur la ligne intérieure et trois sur l'extérieur. Restez à l'intérieur lors du premier tour,

et à chaque tour par la suite. Idéalement, vous devriez avoir huit pièces après avoir franchi ce virage.

APPEL

Préparez votre dérapage sur l'épingle du virage 5 dès que possible. Vous pouvez marquer un Super Mini-Turbo ou Ultra Mini-Turbo et reprendre de la vitesse en descendant vers la rampe de glisse.

En plein vol depuis la rampe de vol, vous avez du travail à faire pour préparer la fin du tour. Au tour 1, vous pouvez attraper vos dernières pièces pour atteindre dix alors que vous êtes en l'air.

Alors que vous glissez vers le bas, évitez la rampe au centre du circuit. Lorsque vous montez la rampe, dérapez vers le sable et les tuyaux à l'intérieur du dernier virage. Vous devriez pouvoir déclencher un Mini-Turbo juste au moment où vous atteignez le sable.

Les tuyaux éparpillés sur le sable peuvent être dévastateurs à heurter pendant un contre-la-montre, mais le meilleur moment pour utiliser des Champignons est de foncer à travers cette forêt de tuyaux sur le sable. En faisant cela, vous coupez le virage et vous avez pratiquement une ligne droite vers la ligne d'arrivée !

Mode Contre-la-montre

| Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 1:53.191
| Joueur : Nin*Chris

Pilote : Mario

Châssis : Sport Coupé

Roues : Standard

Aile : Super Aile

Parc Aquatique

Un parcours judicieusement nommé, Parc aquatique introduce une nouvelle tournure à la course défiant la gravité dans Mario Kart 8 Deluxe, tout en obligeant les joueurs à gérer les changements de maniement du véhicule sous l'eau.

ATTENTION : AUCUNE ASSISTANCE CÔTIÈRE

Piliers de Boost de Rotation : Situés à l'avant des Sub Coasters qui parcourent une portion du parcours, ces piliers vous accordent un Spin Boost de vitesse au détriment d'un peu de contrôle.

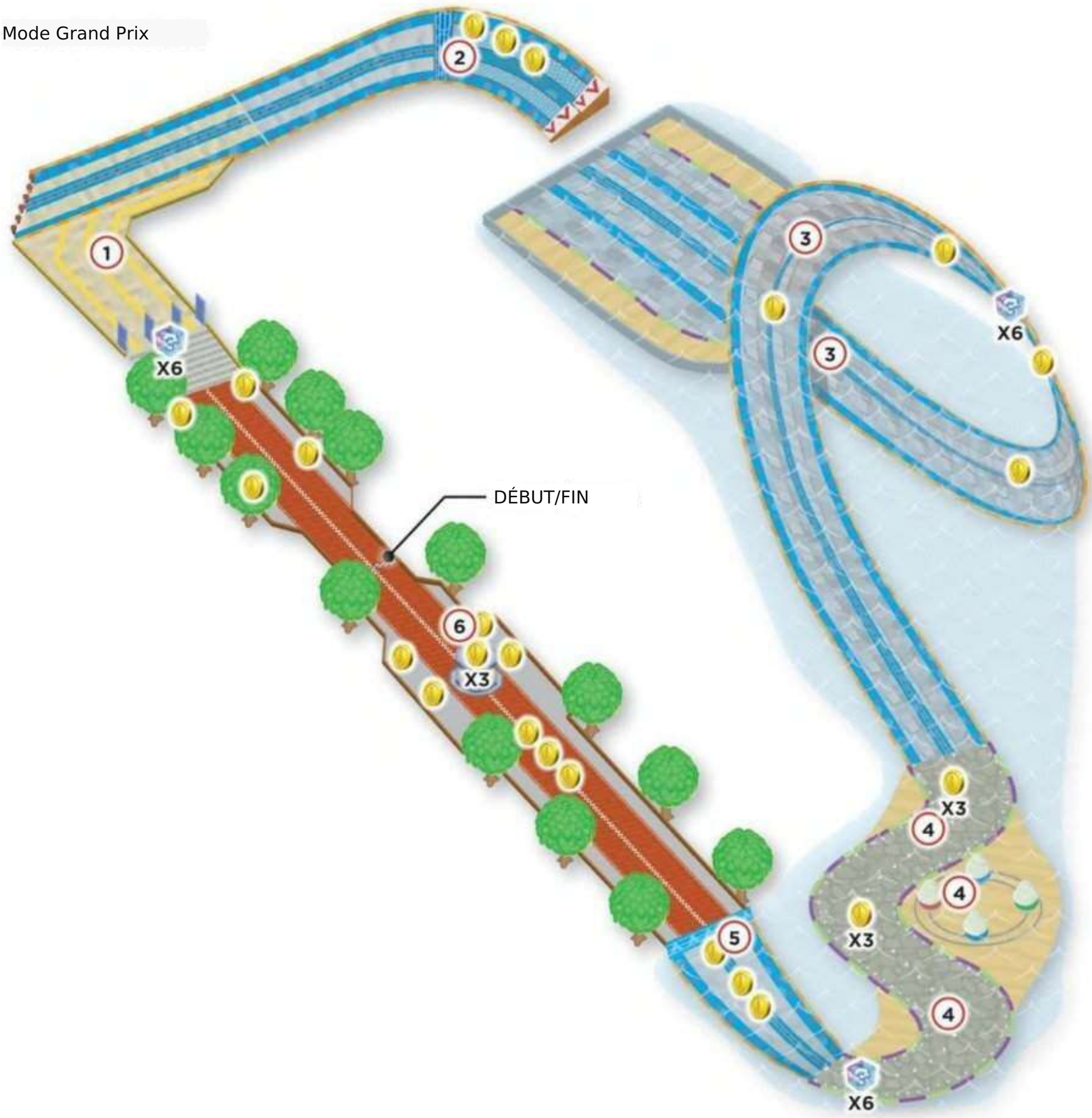
Water Hazards: A good chunk of this course takes placer sous l'eau, ce qui modifiera considérablement la conduite de votre véhicule.

Grand Prix

Juste après la ligne de départ, vous passez par l'une des trois entrées sous le signe Sub Coaster et prenez un virage à droite prononcé. Vous pouvez couper ce virage de manière significative sur le côté droit et vous aligner pour les rampes jumelles à venir

Les deux rampes après la première droite mènent directement à une section anti-gravité du tracé. Assurez-vous d'utiliser Jump Boost sur la rampe choisie pour obtenir une vitesse supplémentaire en entrant dans l'eau.

Mode Grand Prix



La Sub Coaster peut être rencontrée sur presque n'importe quelle section de la piste antigravité. Si vous effleurez l'avant du train, vous pouvez gagner de la vitesse grâce aux piliers Spin Boost. D'autres montagnes russes peuvent parcourir cette section du parcours, alors gardez l'œil ouvert pour elles.

La piste Marine Coaster se termine lorsqu'elle replonge dans l'eau, directement dans une courbe en S qui passe près d'une attraction Aqua Cup. Avec unChampignon, vous pouvez traverser la zone Aqua Cup pour éviter de devoir négocier vous-même la courbe en S.

La ligne d'arrivée commence par une rampe de lancement qui déploiera votre planeur. Guidez-vous sous la grande roue pour terminer le tour, en faisant attention à éviter le guichet juste derrière. Il est possible d'atterrir sur le dessus du guichet, mais attention aux autres coureurs posant des Bananes dessus !

Chronométrage défi

Dès que vous commencez le Chronométrage défi, ramassez une des deux pièces de chaque côté de la piste devant la ligne de départ. Ramassez l'autre ensemble pendant le tour 2.

Le virage 1 peut et doit être tracé très serré—le parcours est conçu pour cela !

Le saut sur la rampe séparée vers l'eau comporte trois pièces sur la rampe supérieure, donc pour le tour 1, prenez ce chemin. Pour les tours suivants, restez sur la ligne intérieure de course, n'oubliez pas de Booster de saut sur les rampes !

Cette longue courbe d'antigravité est un bon endroit pour utiliser un Champignon et déclencher un Super Mini-Turbo ou un Ultra Mini-Turbo.

Une autre chance d'utiliser l'un de vos champignons

est lorsque vous

vous ré-entrez dans l'eau près de l'attraction Aqua Cup. Vous pouvez couper à travers la plateforme tournante à gauche de la courbe en S, mais vous manquez certaines pièces dans le

processus. Si vous prenez ce raccourci, commencez à dériver vers la droite lorsque vous traversez l'attraction pour vous aligner sur la rampe de glisse.

La rampe de glisse qui vous lance vers la grande roue est un point critique du tour. Si vous avez assez de vitesse et que vous êtes bien aligné, vous pourrez atterrir sur le dessus de la cabine d'achat au-delà de la grande roue.

Saut de Boost au bord de la cabane pour le dernier élan vers la ligne d'arrivée.

Mode Course Chronométrée

Nintendo's Best 150cc
Time Trial Time: 2:02.186
Joueur : Nin*Massim

15) Coureur : Baby Luigi

Corps : Mr. Scooty

© Roues : Roller

73 Planeur : Super Planeur

Nintendo's Best 200cc Time Trial Time: 1:22.799
Player: Nin*Yuya

1 %) Coureur : Baby Mario @ Roues : Standard

& Corps : Biddybuggy [7 2 Planeur : Super Planeur

) Doux Doux Canyon

Un niveau de défi supérieur même par rapport à Water Park, ce canyon est un circuit sucré et rapide, présentant un saut immense qui relie les deux moitiés. De nombreux virages en épingle serrés vous attendent dans la seconde moitié. Sweet Sweet Canyon vous apprendra l'importance d'un drift correct et l'utilisation des Mini-Turbos, si vous voulez obtenir une première place.

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Glaçage peut-être délicieux : sortir du chemin ici est plus doux, mais pas plus rapide que la terre en dehors des circuits normaux. Une grande partie du parcours est recouverte de glaçage près des murs de retenue.

Le grand saut : au début d'un tour, vous traversez un gouffre massif en aile_delta. Les coureurs sont vulnérables aux éclairs, aux Carapaces rouges et aux Carapaces épineuses lors de la traversée de cet espace.

Aucun mur : Certaines sections du parcours n'ont pas de murs de retenue. Faites attention à vos dérives dans ces situations !

Plantes-Piranhas : Le dernier ensemble de virages est gardé par d'immenses Plantes-Piranhas, qui tenteront de mordre tout concurrent trop proche.

Grand Prix

Les premiers virages du parcours vous emmènent dans le tunnel ce qui vous fera finalement franchir l'abîme vers la partie principale du parcours.

Le vol au-dessus de l'abîme se fait rapidement, et vous n'avez pas à sans vous soucier de diriger autour des obstacles. Votre plus grand la menace sera les autres coureurs, en particulier ceux qui portent une Éclair Bolt ou Coquille épineuse. Être touché par des objets ici vous enverra dans les eaux en dessous, et peut vous ramener vers la rampe de lancement !

Mode Grand Prix

Les cornets de crème glacée sur la piste ici sont inoffensifs. Vous pouvez facilement les franchir sans problème.

Concentrez-vous davantage sur la collecte des Pièces qui bordent la route ici.

La section antigravité du canyon vous offre deux itinéraires, gauche et droit. Vous pouvez prendre un Jump Boost depuis.

les panneaux antigravité pour une vitesse supplémentaire avant de commencer ces sections sinueuses. Ils sont essentiellement des miroirs l'un de l'autre, il n'y a donc pas nécessairement de meilleur chemin à prendre.

Les deux sections de piste en antigravité se composent de trois virages aigus alternés, dont le deuxième que vous pouvez couper à travers la glaçure avec un Champignon si vous le souhaitez. Cependant, vous voudrez peut-être garder votre Champignon pour un autre raccourci supérieur.

Prenez un Jump Boost depuis les rampes à la fin de la section de piste divisée, puis préparez-vous à éviter les Plantes Piranha qui bordent la route. Les courbes en S ici sont faciles à prendre en dérapage large si vous êtes prudent, directement dans la portée d'une Plante Piranha !

Le raccourci le plus important de la piste se trouve juste après la deuxième plante Piranha, marqué par un arc en beignet. Si vous avez un Champignon, traversez le beignet, puis tournez brusquement à gauche et effectuez un Jump Boost.

de la rampe pour traverser la ligne d'arrivée. Les coureurs informatisés essaieront souvent d'utiliser ce raccourci, alors si vous ne pouvez pas le prendre, essayez de poser des Bananas à l'approche pour les faire trébucher.

Le dernier virage, si vous ne pouvez pas prendre le raccourci, est le plus serré de la piste et peut être plus difficile pour les pilotes de poids plus lourd à déraper sans heurter les murs. Commencez votre dérapage tôt pour rester près de la ligne intérieure.

Course contre-la-montre

Les virages 1 et 2 sont critiques pour votre course contre-la-montre. Dérapez en Mini-Turbo dans le virage 1, et visez le Super.

Drift en Mini-Turbo au virage 2. Si vous êtes bien aligné, vous pouvez récupérer deux des quatre Pièces avant d’atteindre la rampe de glisse.

Après l’atterrissage du grand saut, la grande courbe suivante offre quatre Pièces à collecter. Cependant, il est plus rapide de coller le mur à droite et d’opter pour des Mini-Turbos. Il est possible d’effectuer un Mini-Turbo standard avant d’essayer le Super Mini-Turbo avant d’arriver à la séparation des pistes. Il est aussi possible d’en faire un Ultra Mini-Turbo ici au lieu de deux Mini-Turbos séparés.

Les routes divisées à travers et au-dessus de l'eau sont fonctionnellement identiques. Le chemin de droite cela vous aligne mieux pour la section suivante, mais il n'y a pas de meilleur choix. Chaque route comporte trois pièces à collecter. Si vous atteignez cette section au 2e tour sans dix pièces, pensez à prendre le chemin que vous avez manqué pour récupérer les pièces.

C'est ici que les choses deviennent excitantes. En quittant la piste divisée, ramassez quelques pièces tout en évitant les Plantes Piranha sur le bord de la route. Votre objectif ici est de vous aligner pour le raccourci du beignet dans la partie hors-piste du circuit.

Le raccourci nécessite d'utiliser un Champignon pour accélérer à travers le trou du beignet. L'astuce ici est que pendant que vous boostez à travers le beignet, vous devez déjà déraper vers la gauche, sinon vous ne pourrez pas corriger votre trajectoire à temps et risquez de heurter le mur du fond. Le mini-turbo issu du dérapage devrait vous remettre droit pour la dernière ligne droite. N'oubliez pas de faire un saut turbo sur la dernière rampe !

Mode Contre-la-montre

Meilleur temps Nintendo 150cc
Temps : 2:07.205
Joueur : Nin*Fausti

Pilote : Bébé Peach
Roues : Bois
Carrosserie : Teddy Buggy
Aile : Peach Parasol

Meilleur temps Nintendo 200cc
Temps contre-la-montre : 1:40.972
Joueur : Nin*Alice

Pilote : Peach
Carrosserie : Prancer
Roues : Bois
Aile : Peach Parasol

Ruines de Thwomp

Un parcours rapide qui privilégie les prises de risques agressives, les Ruines de Thwomp sont une finale parfaite pour la Coupe Mushroom. Présentant plusieurs itinéraires à suivre à travers de nombreuses sections du parcours entier, des pilotes expérimentés disposent de nombreuses manières différentes de dépasser leurs adversaires, et pas seulement avec des objets.

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Thwomps: Big, blocky, and more than happy to vous écraser ou autrement entraver votre progression, des Thwomps sont disséminés à travers les ruines justement nommées.

Roulettes: les roulettes n’apparaissent qu’à partir du tour 2, et uniquement sur une portion très spécifique du parcours. Il est possible de les dépasser ou de contourner si nécessaire. Les roulettes peuvent aider à ouvrir un chemin qui peut contourner certaines parties du circuit pour une trajectoire plus directe, elles ne sont donc pas toutes mauvaises.

Grand Prix

Le premier virage juste après la ligne de départ peut être contourné avec une Mushroom. Visez la rampe en pierre sur le champ herbeux à l’intérieur du premier virage. Faites attention aux Bananas que les pilotes informatiques pourraient utiliser pour bloquer l’accès à la rampe.

La grotte que vous entrez après le Tour 2 semble d'abord assez pauvre. Au Tour 2, des rouleaux commenceront à foncer au centre de la route sur le sol. Vous pouvez soit rester sur cette route principale, soit utiliser les panneaux anti-gravité sur

Sortir de la grotte offre aux joueurs de nombreux chemins optionnels à traverser la course. Vous pouvez soit rester au milieu et plonger dans l'eau (4), prendre les routes sur le côté (8), soit monter sur les murs des routes latérales.

le mur de droite pour rouler sur les murs. Il est plus rapide de rester au sol et de suivre l’intérieur du virage avec des dérapages et des Mini-Turbos, mais le mur est bon pour collecter des pièces.

Assurez-vous de profiter de toute rampe et Jump Boost pour maintenir votre vitesse.

Mode Grand Prix

Lors du tour 2, les rouleaux peuvent faire s’effondrer un mur au centre de la bifurcation sur la route, où débute le petit lac. Derrière, il y a une rampe de glisse qui peut vous faire glisser au-dessus de l’eau sur un chemin plus direct vers la prochaine grotte. Gardez à l’esprit le Thwomp protégeant l’île centrale !

Si vous avez pris la voie centrale au-dessus de l’eau, les escaliers menant des profondeurs peuvent être boostés, ce qui est un bon moyen d’accélérer vers la deuxième grotte. Vous pouvez aussi utiliser Jump Boost sur le panneau antigravité à l’intérieur même de la grotte.

Plusieurs Thwomps gardent la courbe en S rocailleuse juste après la seconde grotte. Il est plus sûr de privilégier la ligne intérieure pour éviter les Thwomps.

Rester sur la ligne intérieure peut aussi vous préparer à un raccourci risqué sur une rampe de pierre étroite. Une fausse manœuvre vous fera basculer dans l’abîme et vous coûtera probablement une place ou deux. Faites particulièrement attention autour des pilotes plus lourds. Ils peuvent vous pousser facilement si vous roulez côte à côte.

La rampe, et la rampe de glisse à côté de laquelle elle vous dépose, peuvent être boostées par saut. Si vous choisissez de ne pas prendre ce raccourci, soyez conscient des pilotes qui le prennent lorsque vous prenez le dernier virage, et soyez prêt à utiliser les objets dont vous disposez pour les prendre à revers s’ils atterrissent devant vous.

Le dernier tronçon consiste principalement à planer au-dessus d’un gouffre et à descendre une colline vers le ligne d’arrivée. Vous pouvez annuler le vol en atterrissant tôt pour booster sur une dernière rampe. Si vous synchronisez bien, atterrissez directement sur la rampe, puis sautez au moment où vous touchez le sol, vous obtiendrez l’élan et conserverez le vol du deltaplane.

Course Chronométrée

Ceci est l’une des épreuves chronométrées les plus exigeantes de l’ensemble des parcours Coupe Champignon, et arguably l’une des plus intenses du jeu.

Dès le moment où vous commencez (avec un départ turbo parfait bien sûr), commencez à déraper vers la gauche, tout en en essayant de continuer à voyager droit le long de la piste.

Le défi ici est de déraper jusqu'à ce que vous soyez aligné avec la rampe sur l'herbe à gauche (2). Vous devriez être capable de Mini-Turbo sortir de ce dérapage. Idéalement vous êtes visé parfaitement droit vers la rampe

Boostez avec un champignon à travers l'herbe, en évitant le rampe et viser à collecter des pièces sur la piste au-delà. Assurez-vous de ne pas toucher le mur à gauche côté de la piste.

Mode Contre-la-montre

Temps du meilleur Contre-la-montre 150cc de Nintendo : : 2:12.125

Joueur : Nin*Sophia

un cy Donkey

Roue: Monster

Corps : Standard

ATV

73 Glisseur :

. Super Gleiter

Temps du meilleur Contre-la-montre 200cc de Nintendo : 1:31.436

Joueur : Nin*Skip

& Pilote : Bowser

@ Roues : Standard

Corps : Badwagon £8 Glisseur : Bowser Kite

Ensuite, évitez d’aller sur le mur à droite, faites des dérapages et du Mini-Turbo au niveau du sol, en collant le mur du mieux possible. En sortant du virage, plongez dans l’eau au centre du circuit pour récupérer deux des

Pièces là-bas. Lors des tours suivants, la rampe de glisse au-dessus de l’eau au centre de la zone suivante sera ouverte par des rouleaux en pierre, et sera une route plus directe et plus rapide.

La section sous-marine du parcours est en fait plus rapide que les montées sur les murs de chaque côté de la piste. Vous pouvez prendre deux pièces de chaque côté de la plateforme centrale, et obtenir un Jump Boost en touchant le bord des escaliers en sortant de l’eau.

Dérapez à travers cette grotte, en serrant le virage aussi près que possible du mur. Vous pourrez rattraper le retard des pièces plus tard.

Les prochains virages peuvent et doivent être pris en dérapage et Micro-Turbo aussi près que possible de l’intérieur, tout en évitant les Thwomps. Votre objectif global dans cette section est de vous préparer à utiliser un autre raccourci.

Prenez cette rampe en pierre plutôt que l’itinéraire beaucoup plus large à sa droite. Sautez avec le Jump Boost depuis la rampe, ce qui devrait vous amener à la rampe de glisse sur la piste principale.

Vous pouvez obtenir une dernière poussée de vitesse en effectuant un Jump Boost sur l’une des rampes sur la colline faisant face à la ligne d’arrivée. Coordonnez votre atterrissage et sautez depuis la rampe droite — vous pourrez planer plus loin.

SHELL CUP

Wii Moo Moo Meadows

Les Prés Moo Moo ont connu quelques changements subtils depuis leurs débuts dans Mario Kart Wii. Le plus remarquable est l’augmentation de la population locale de Moo Moo, ce qui rend la course à travers les courbes douces et les collines des prés plus difficile. Il s’agit d’un circuit court, avec de grands espaces ouverts pour permettre aux pilotes de manœuvrer.

ATTENTION : DANGERS SUR LE BORD DE LA ROUTE

Moo Moos : Ces herbivores se promènent paresseusement près ou sur la piste, obligeant les joueurs à faire preuve de créativité pour les éviter. Les Moo Moos peuvent arrêter même les pilotes les plus lourds et sont assez grands pour perturber facilement votre trajectoire idéale.

Taupes Monty : Ces petites créatures creusent sous terre et sautent parfois en l’air pour essayer de vous surprendre. Il est possible d’obtenir des Turbo Sauts en passant sur les monticules qu’elles laissent derrière elles en creusant.

Grand Prix

Le premier virage à gauche vous donne une idée de ce qui vous attend à chaque tour : de grands espaces ouverts sur la piste, ce qui rend l’utilisation d’armes non guidées contre vos rivaux plus difficile.

Les choses deviennent un peu plus intéressantes lorsque vous atteignez le champ habité par les Moo Moos. Leur errance constante rend les trajets dans cette section différents à chaque tour, car ils commencent à franchir la piste principale au cours de la course ! Les virages en S sinueux à travers ce champ peuvent être réduits considérablement avec les bons boost de Champignons sur les collines verdoyantes.

Donnez un élan sur cette rampe pour plus de vitesse, et préparez-vous à choisir votre chemin au prochain virage à gauche.

Vous pouvez choisir de suivre un itinéraire qui vous rapporte plus de pièces, vous emmenant éventuellement vers le ciel avec une rampe de glide. Le chemin inférieur, plus rapide vous prive de la capacité de voler au-dessus de certaines zones plus irrégulières dans la section qui suit.

Mode Grand Prix

En vol depuis la rampe de glisse, vous avez une chance de contourner la section finale vallonnée de la piste, en évitant les vilains Monty Moles dans le processus. Vous pouvez étendre votre vol en atterrissant sur un autre panneau de dash rampe au centre du champ de taupes vallonné.

Si vous choisissez de ne pas prendre la rampe de glisse dans les airs, assurez-vous d’utiliser le Jump Boost depuis la rampe du panneau et toutes les taupinières sur votre trajectoire directe, mais concentrez-vous autrement sur éviter les zones d’herbe sur la colline. Il y a beaucoup de Pièces éparpillées dans ce champ, mais cela ne vaut pas la peine de sacrifier la vitesse ou la première place pour vous éloigner afin de les collecter.

Time Trial

En général, vous voulez prendre les virages aussi près de l’intérieur que possible pour gagner le plus de temps. vos tours autant que possible. Cependant, lors de votre premier tour, vous devez atteindre rapidement dix Pièces. Prendre la ligne extérieure pour attraper trois Pièces juste avant d’atteindre le champ Moo Moo pourrait en valoir la peine.

Le champ Moo Moo comporte au moins deux bons endroits pour utiliser une Chanterelle. Le premier est sur une zone d’herbe sur le côté droit du parcours, juste après avoir dépassé le premier ensemble de pièces à collecter. Pendant les trois tours du Time Trial, c’est une voie constamment sûre pour éviter les Moo Moos tout en maintenant une bonne vitesse.

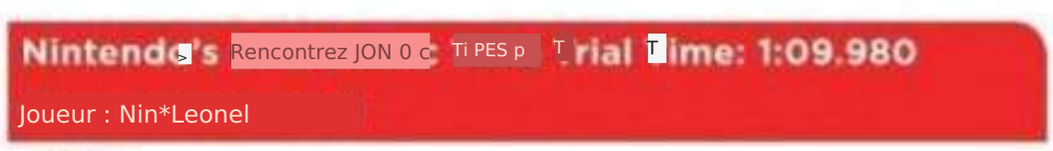
Vous pouvez couper une autre section du parcours en utilisant une Chanterelle pour traverser en force l’herbe à gauche d’un deuxième groupe de cinq Pièces. Les Moo Moos compliquent généralement cette traversée pendant les trois tours, et mal estimer votre boost de Chanterelle pourrait vous faire perdre de la vitesse dans l’herbe si elle s’use avant que vous atteigniez à nouveau la piste.

Vous pouvez utiliser le Jump Boost depuis la rampe pour les Pièces si vous en avez besoin, mais il vaut mieux l’éviter si vous n’en avez pas besoin.

On peut dire que c'est sans doute plus rapide à prendre l'intérieur de ce virage et évitez d'utiliser le vol plané rampe entièrement. Cependant, avec le bon angle et timing, you peut sauter Booster depuis le rampe de vol plané, atterrir aide Saut Booster à partir de la rampe du panneau de dash " au milieu du dernier champ, et étendre le vol encore plus loin en utilisant Jump Boosting à partir d'un monticule !

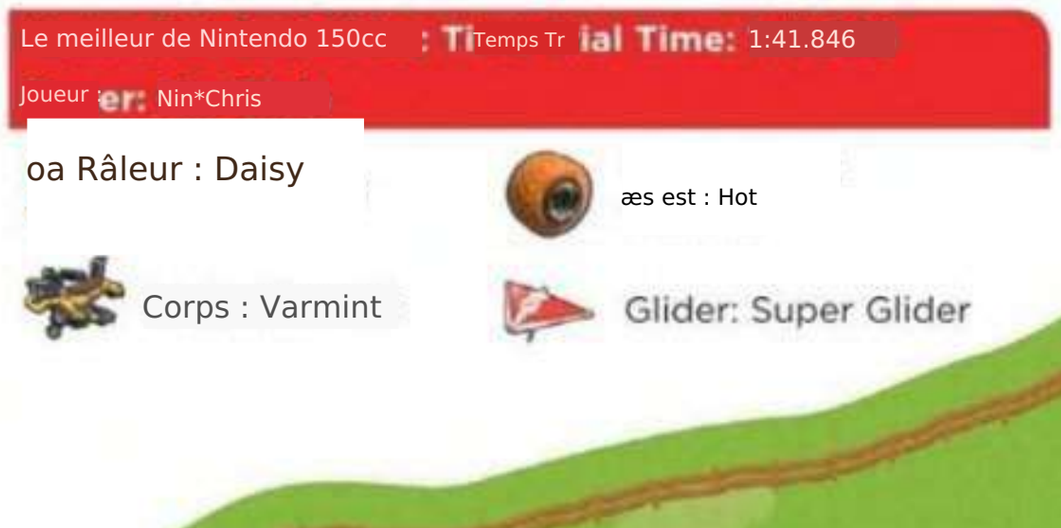
Coupez ce final tour gauche comme beaucoup à à l'intérieur comme vous peut. Balancer trop large vers l'extérieur peut vous coûter précieux secondes.

Mode Contre-la-montre



Renneur : Baby Daisy (72) Roues : Cyber Slick

4 Corps : Sneeker 7 Planeur : paratoil MKTV



Circuit Mario GBA

Malgré l’ajout de panneaux antigravité et le fait qu’une grande partie du parcours s’élève dans le ciel, cette réédition du Circuit Mario reste un circuit assez traditionnel. En mettant l’accent sur les bases de la course Mario Kart, les nombreux virages du Circuit Mario récompensent le pilote prêt à prendre les raccourcis plus serrés que les autres.

ATTENTION : AIDE EN BORD DE ROUTE

WY oue

Traînées d’huile : de l’huile a été répandue sur certaines portions de ce parcours, ce qui fera perdre le contrôle à tout pilote qui le brouille en le traversant ! Ces dangers commencent la course marqués par des cônes de signalisation, alors restez attentifs.

Juste après le panneau antigravité, sur la portion en l’air, se trouve un virage en épingle à gauche serré. Restez à l’intérieur pour toucher un panneau accélérateur lors de votre retour en descente. Le panneau accélérateur lui-même est un excellent endroit pour placer des Bananas ou pour tirer des Carapaces Vertes sur les poursuivants qui sont à vos trousses.

Grand Prix

Les deux premiers virages d’ouverture peuvent être grandement raccourcis en boostant à travers l’herbe avec un Champignon. Vous ne serez pas au départ du premier tour dans une course, mais si vous obtenez un Champignon, envisagez de le garder spécifiquement pour couper le premier virage. Cela vous mettra sur une ligne pour collecter quelques Pièces en vous dirigeant vers un panneau d’antigravité.

vous en essayant d’atteindre vous-mêmes le panneau accélérateur !

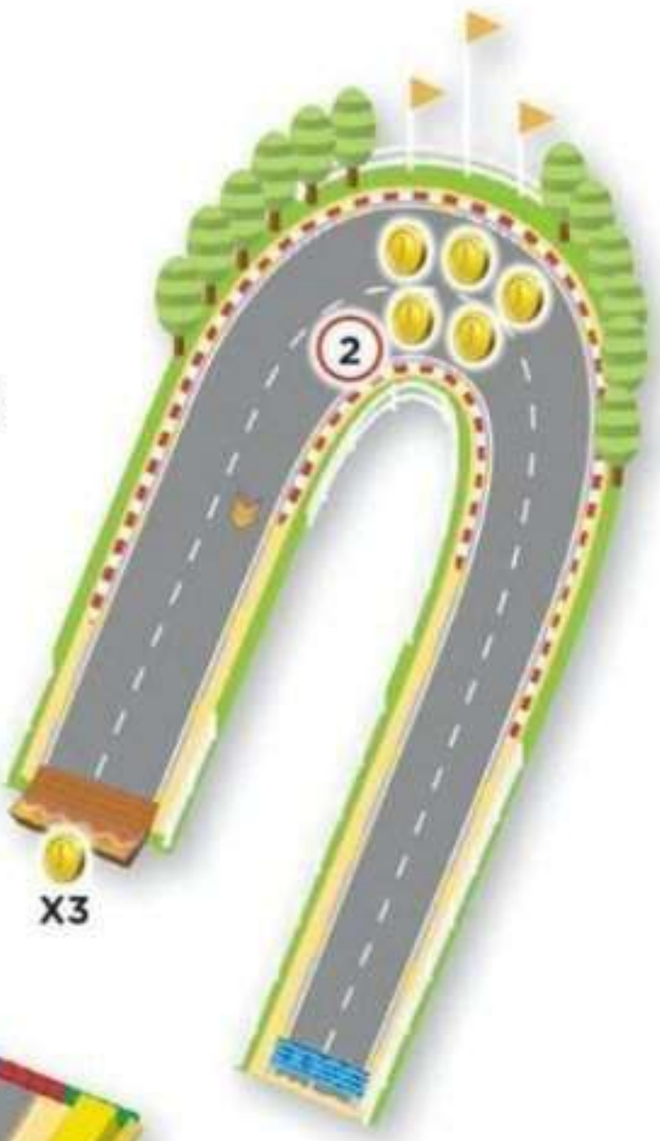
Un virage en épingle à droite survient juste après le retour au niveau du sol du parcours. Ce virage, et le suivant, cette section est parfaite pour être coupée avec l’usage de Champignons afin de traverser rapidement l’herbe. Cependant, le deuxième de ces virages est là où une telle tactique sera plus utile.

Hors de la route, à droite d'un autre regroupement de Boîtes d'objets, se trouve une rampe de glissade qui peut lancer vous sur une bonne partie du parcours. Vous avez besoin d'un Champignon pour y accéder, car le rugueux herbe dans avant de la rampe vous ralentira sinon.

Après le dernier virage à gauche menant au dernier straight, vérifiez le côté droit de la piste pour voir l'entrée d'une petite fosse qui contient une Boîte d'Objets et un panneau de dash. Avec quelques driftings astucieux, vous pouvez obtenir un Mini-Turbo avant d'atteindre le panneau de dash pour franchir la ligne d'arrivée. Envisagez de déposer des Bananas ici pour gêner vos rivaux.

Attention aux flaques d'huile marquées par des cônes dans cette section. À moins d'avoir une Super Étoile pour traverser ces surfaces sans être blessé, votre meilleure défense est de les éviter simplement. Les joueurs rusés peuvent préparer des pièges avec des Bananas qui peuvent projeter un rival dans une flaume d'huile, faisant perdre à un adversaire jusqu'à six Pièces pour avoir touché les deux hazards !

Mode Grand Prix



Course contre la montre

On peutarguer que ce serait une bonne idée de commencer le tour 1 de votre time trial en brûlant un champignon pour couper le premier virage. Avec le bon angle, vous irez rapidement sur l'herbe et serez aligné pour attraper quelques pièces pour vos efforts.

Après avoir été projeté vers la partie surélevée de la piste, le épingle a cinq pièces de plus — deux sur la ligne intérieure et trois sur l'extérieur. Pour le tour 1, il peut être judicieux d'élargir le virage pour collecter les trois pièces extérieures. Si vous serrez le virage assez tôt après avoir collecté les trois, vous pouvez encore revenir sur le côté gauche de la piste à temps pour toucher le petit panneau dash.

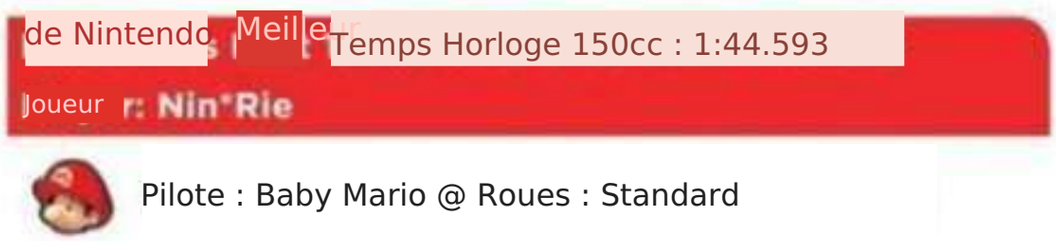
Ne manquez pas de collecter l'une des trois pièces à la fin de cette rampe de panneau dash.

Il y a sept pièces à collecter dans ce virage, mais idéalement vous ne collecterez que les trois sur l'intérieur de la piste pendant le tour 1. Ne gaspillez pas un champignon pour atteindre la rampe sur l'herbe après le virage!

Surveillez les flaques d'huile sur la route, et collectionnez les pièces si vous avez encore besoin de vos dix. Prenez l'itinéraire le plus direct à travers les courbes menant au virage final, avec minimiser les virages pour éviter de ralentir inutilement. Assurez-vous de récupérer les pièces ici si vous en avez encore besoin elles ! À mesure que vous atteignez la deuxième flaques d'huile, commencez à déraper pour préparer votre approche pour le dernier virage à gauche.

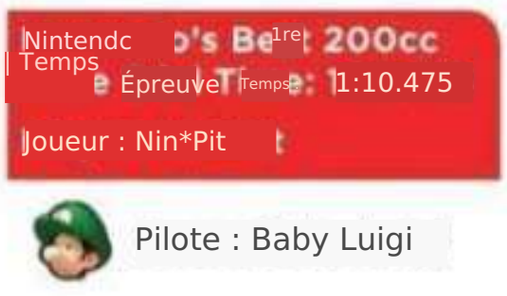
Prenez ce dernier virage aussi serré que possible. Vous pouvez aussi utiliser un champignon pour couper à travers l'herbe juste à droite de la barrière de pneus en dérapant, et Super Mini-Turbo vers la ligne d'arrivée.

Mode Horloge Temps



Pilote : Baby Mario @ Roues : Standard

corps a9 : Yoshi Bike 7 Planeur : Super Planeur

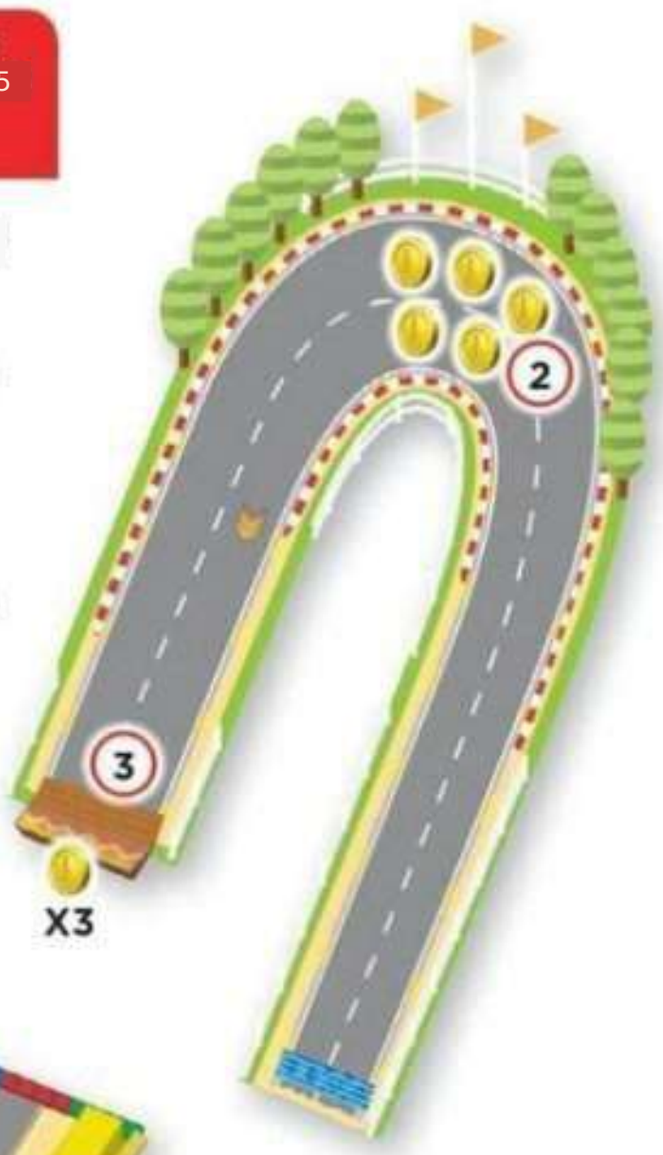


Pilote : Baby Luigi

Sx Corps : Sport Blke

© Roues : Slick

Planeur : Parachute



DS Cheep Cheep Beach

Cheep Cheep Beach est un circuit de courses encore plus rapide que lorsqu'il est apparu pour la première fois dans Mario Kart DS ! Avec la capacité de rouler sous l'eau avec beaucoup moins de restrictions, ce circuit s'est considérablement élargi, offrant des courses très intenses pendant le Grand Prix. Des pilotes avisés disposent de nombreuses façons de réduire leurs temps au tour pour rester devant leurs adversaires.

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Cheep Cheeps : Planant dans le

les eaux autour des

cette zone tropicale

paysage,

Cheep

Cheeps vont

occasionnellement

sauter hors de l'eau pour tenter de surprendre les conducteurs imprudents,

conduisent sans vigilance.

Sidesteppers : Rampe sur

les plages

ou sous l'eau,

Sidesteppers

peut s'égarer

dans votre trajectoire

et forcent

à effectuer des manœuvres de conduite créatives pour éviter un accident.

Grand Prix

Lors de la dérive autour du quai ici, méfiez-vous des changements soudains de la forme des côtés des promenades.

La rampe de glisse décolle

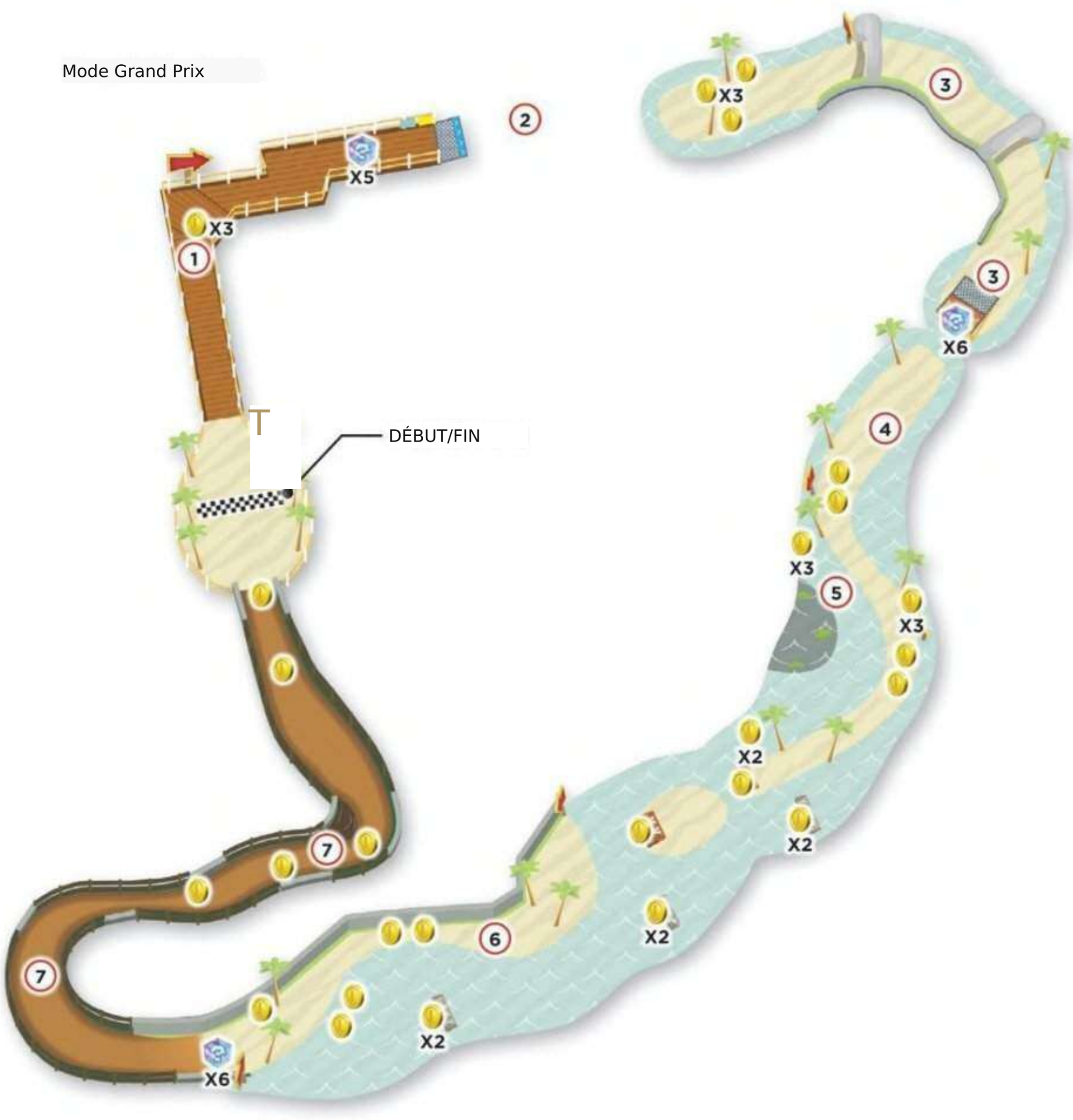
au-dessus d'une vaste étendue d'eau profonde. Attention aux Cheep Cheeps qui volent à travers

dans les airs, et viser à atterrir à nouveau sur la plage dès que possible pour collecter davantage de pièces.

Après un virage droit facile, vous dévalerez une autre section de la plage, en direction d'une rampe avec un panneau de dash et un certain nombre de boîtes d’objets. Bien que vous puissiez éviter d’utiliser la rampe du panneau de dash, il n’y a pas vraiment d’intérêt à le faire. Frappez-la droit, en visant la bande de sable incurvée qui sort de l’eau.

Vous avez quelques options ici. Les eaux à gauche de la route de plage ont des rampes sous-marines avec des pièces dessus. La bande de sable elle-même a plein de pièces et quelques rampes pour prendre le Jump Boost, et elle peut être glacé avec aisance. Il est suffisamment étroit pour vous forcer à entrer dans l’eau afin d’éviter les coques et les bananes, cependant.

Mode Grand Prix



Il existe également une voie aquaticque que vous pouvez emprunter juste à gauche de cette flèche rouge vous indiquant de tourner. Une fois sous l'eau, un champignon peut vous projeter au-dessus d'un terrain accidenté — un choix plus rapide que de dériver autour.

Les Sidesteppers seront crwiingal sur cette section de la plage et dans les eaux à gauche de lui. Nous recommandons de rester sur la plage, de collecter des pièces et d'éviter les problèmes avec les Sidesteppers. Faites attention aux objets qui arrivent et n'hésitez pas à utiliser les arbres pour bloquer les carapaces entrantes.

Après avoir quitté la plage par un virage serré à droite, avancez en douceur à travers les courbes en S avant de faire un dernier virage serré à gauche pour l'accélération jusqu'à l'arrivée! Attention à la boue à l'intérieur du dernier virage, et profitez des rampes sur la ligne droite. Si vous avez des bananes, déposez-les devant les rampes. Vous pourriez en faire tomber d'autres coureurs avec elles

Temps d'essai

Prends le premier virage aussi serré que possible, au tour 1, collectez au moins l'une des pièces.

Le trajet au-dessus de l'eau ne doit pas durer plus longtemps que nécessaire. Atteignez rapidement la plage et collectez une pièce en avançant. Dérivez lors du virage suivant aussi près que possible des rochers sur à droite autant que possible, en veillant à déclencher un Super Mini-Turbo avant d'emprunter la rampe du prochain panneau de dash à travers l'eau.

Le grand raccourci qui était optionnel pendant le Grand Prix est essentiel ici. Entrez dans l'eau juste à gauche de la rouge panneau fléché, en collectant une pièce dans le processus. Sous le l'eau, utilisez un un champignon pour traverser la tache sombre du terrain, en vous assurant de ne pas tomber dans le gouffre à droite. Ignorez les pièces que vous voyez à gauche!

Comme vous sortez de l'eau, évitez tout Sidesteppers qui se trouvent sur votre chemin, et viser à emprunter l'itinéraire entre l'arbre illustré et le mur à droite pour récupérer la pièce là-bas. À partir de là, vous pouvez soit rester sur la plage et collecter quelques pièces, soit traverser l'eau peu profonde pour une route plus directe vers la partie finale du parcours.

LES PIÈGES—SHELL CUP @

Une autre pièce peut être trouvée près de la sortie du plage, entre un autre arbre et le mur de soutènement à droite.

La course vers le dernier virage à gauche donne trois autres Pièces que vous pouvez collecter. Ensuite, si vous n'êtes toujours pas à dix pièces dans le tour 1, vous avez deux pièces supplémentaires que vous pouvez collecter lorsque vous effectuez un saut boost depuis les rampes sur la ligne droite finale. Si vous en avez dix Pièces, évitez complètement ces rampes.

Mode contre-la-montre

Le meilleur Tin 150cc de Nintendo ne Trial Time: 2:06.314
Joueur : Nin*Massim

visages Roopa
Troopa

® Roues : Métal

& Corps : Pilote d’acier D Planeur : Parachute

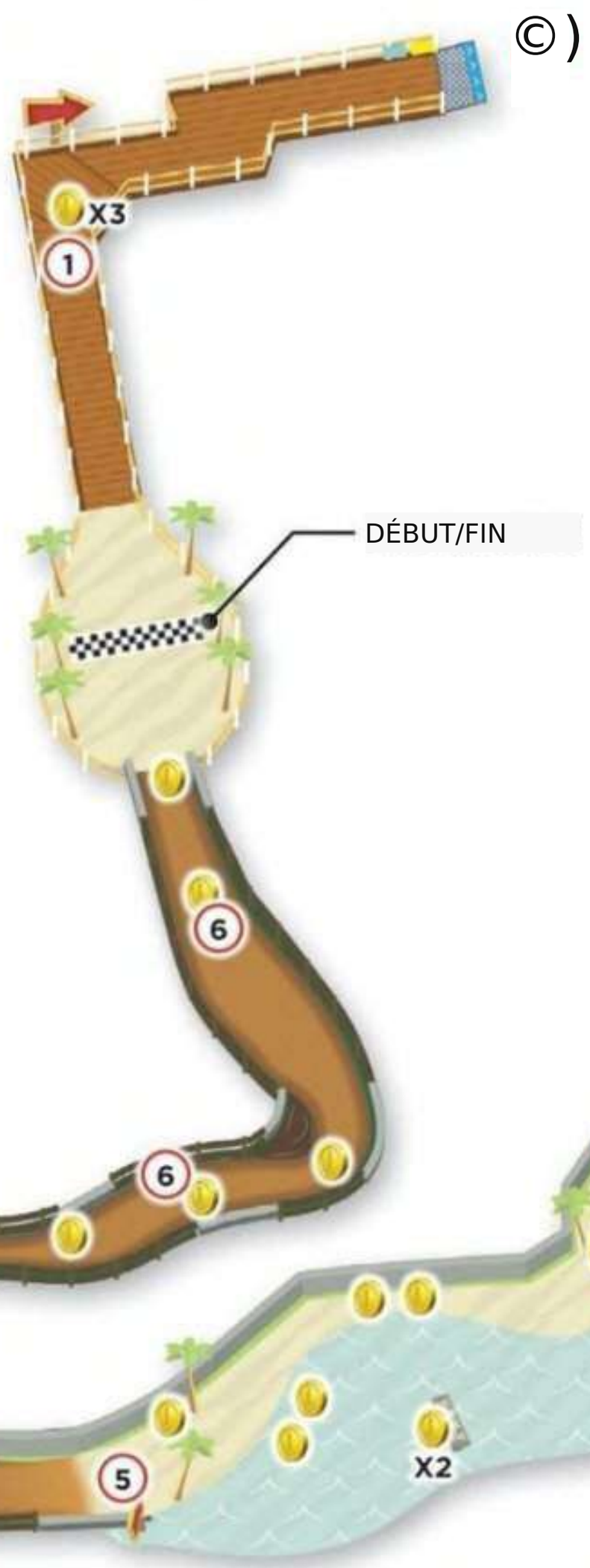
Nintendo’s Best 200cc Time Période d'essai : 1:25.089
Player: Nin*Mizuho

S Racer: Lakitu

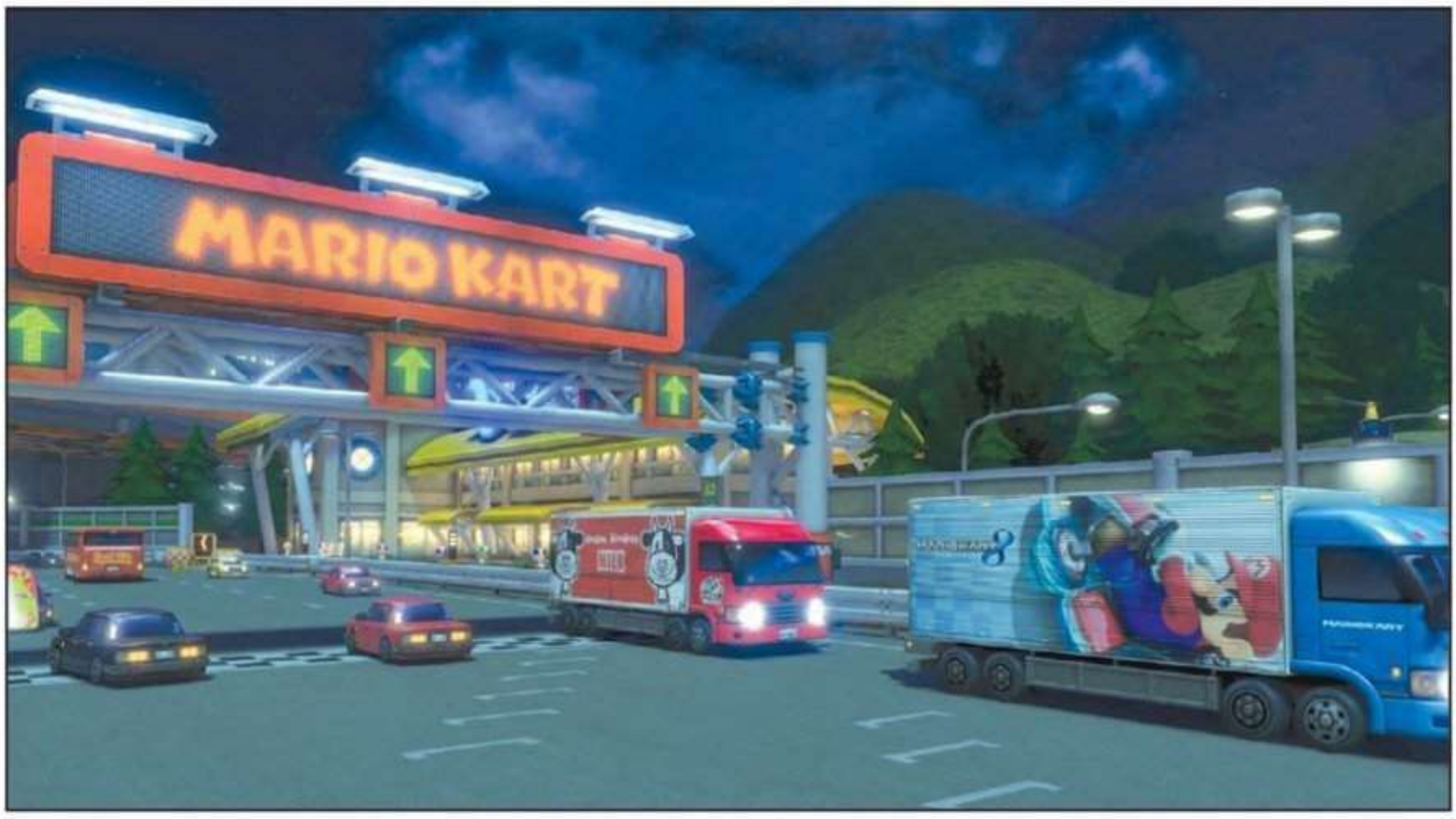
© Roues : Métal

- Corps : Landship

Planeur : Planeur nuageux



N64 Turnpike de Toad



En regardant la carte, Toad's Turnpike ne semble pas être un circuit très difficile à parcourir. Cependant, cette autoroute à plusieurs voies est remplie de toutes sortes de véhicules, grands et petits, et ses conducteurs ne croient pas exactement que les coureurs aient la priorité.

ATTENTION: N: AIDE EN COURS DE ROUTE

Circulation :

Composé de petites

voitures particulières, taxis,

camions à plateau et semi-remorques,

la menace constante de la circulation fait que chaque tour sur Turnpike ne se joue presque jamais de la même façon pendant le Grand Prix

Tout n'est pas mauvais. Certaines voitures ont des planches de surf

à partir desquels vous pouvez effectuer Jump Boost, et certains des plus gros camions ont des panneaux dash et des rampes de glide depuis lesquelles vous pouvez prendre de l'altitude pour survoler d'autres véhicules de grande taille. Le grand avantage ici est que la circulation suit un schéma fixé entre les tours. Si vous allez assez vite, vous aurez généralement une bonne idée de l'emplacement de certains véhicules à certains tours, et vous pourrez planifier vos itinéraires en conséquence !

Grand Prix

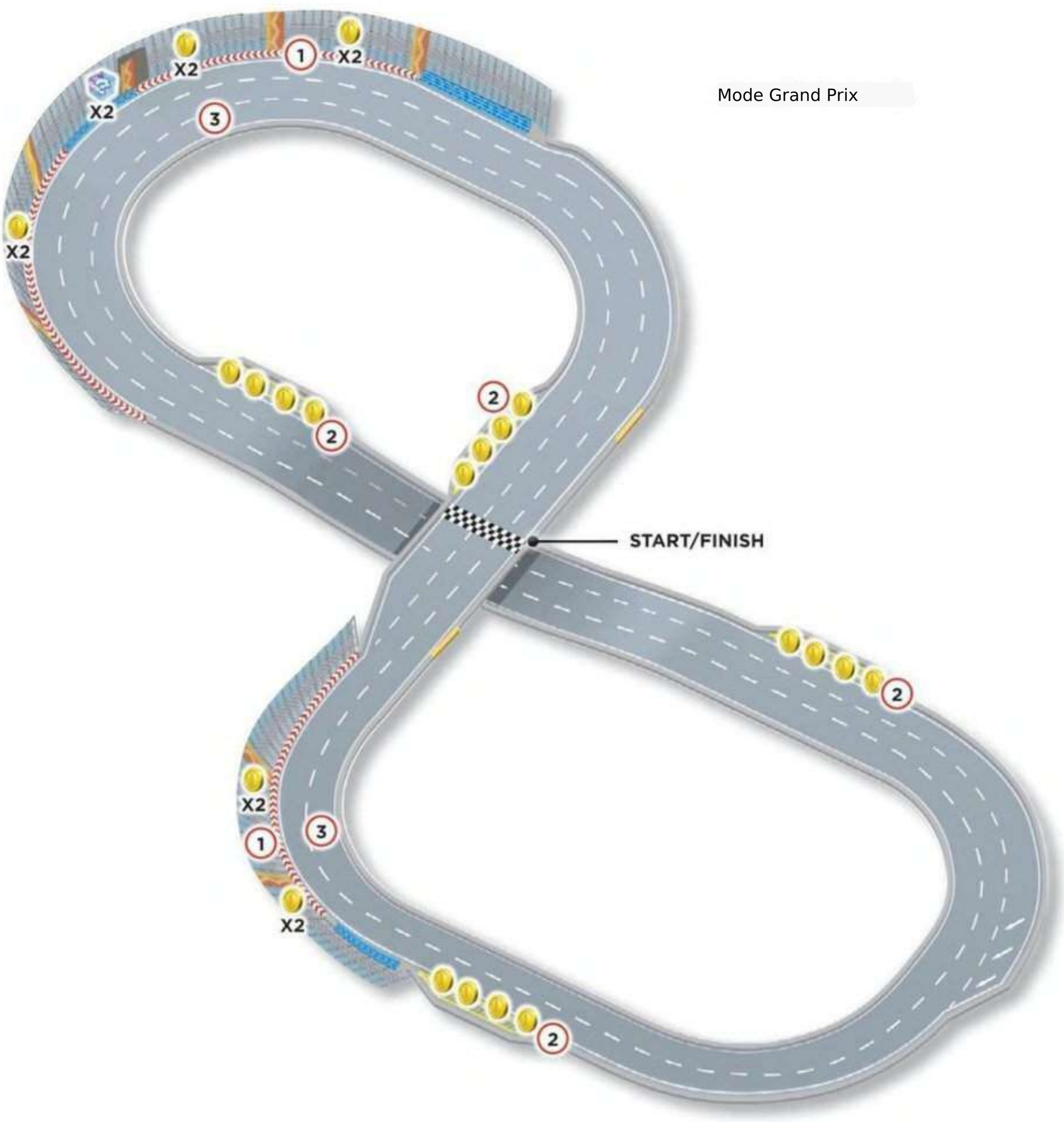
Il y a deux sections sur le Toad's Turnpike où vous pouvez monter sur les murs et utiliser les panneaux dash

pour prendre de la vitesse tout en collectant des pièces. Le grand danger avec ces murs, outre les objets des adversaires, est de sauter de nouveau sur la piste. Parfois, la circulation peut vous gêner, et un crash peut être très gênant à gérer !

En courant, guettez les petites bouches sur le bord de la route où se trouvent des rangées de pièces. Si vous êtes en tête mais que des adversaires sont tout près derrière vous, vous pouvez leur refuser des groupes de pièces tout en conservant votre avance !

Les boîtes d’objets sur la route se déplacent avec le trafic, ce qui peut rendre l’obtention de quelque chose pour attaquer et se défendre parfois difficile.

Mode Grand Prix



Surveillez les opportunités pendant que vous courez pour utiliser les camions rampes à panneaux réglables afin de commencer à planer dans les airs. C'est possible pour atterrir sur le dessus de certains camions-cargo et sauter avec Boost depuis les rampes à l'avant des conteneurs de fret. Assurez-vous simplement de ne pas vous envoler vers d'autres véhicules ou hors de la piste elle-même !

Occasionnellement, vous rencontrerez des véhicules plus petits avec des planches de surf dont vous pouvez vous éjecter grâce au Boost.

Comme pour les plus gros camions rampes, faites attention à où vous sautez pour éviter un accident !

Selon votre situation de pièces et votre position dans la course, plutôt que de rouler contre les murs lorsque vous pouvez, vous voudrez peut-être rester au sol pour déraper et Mini-Turbo autant que possible dans la voie la plus intérieure du parcours. Cela est techniquement plus rapide, mais peut être très dangereux lorsque la circulation est prise en compte. Même les chauffeurs les plus lourds peuvent y arriver avec de la pratique !

Compte à rebours de temps

Vous laisserez passer quelques Pièces sur le côté gauche de la piste au tout début. Ignorez-les initialement et allez droit vers le premier grand virage. Vous pouvez les récupérer plus tard si vous en avez besoin.

La vitesse pour rouler le long des murs est trompeuse ! Vous économiserez en fait du temps en dérapant et en Mini-Turboant à l'intérieur de chaque virage sur ce parcours. Cela signifie que vous devrez vous faufiler entre les véhicules et le mur de retenue, mais cela en vaut la peine !

Comme vous sortez au premier grand virage, restez du côté gauche de la piste pour collecter quatre pièces supplémentaires. Puis commencez à changer de voie vers la droite tout en manœuvrant autour de la circulation et en évitant des virages si violents que vous perdez de l'élan. La transition vers le côté droit du parcours doit être fluide

Surveillez les pièces lorsque vous vous dirigez vers le côté droit du parcours sur cette longue ligne droite.

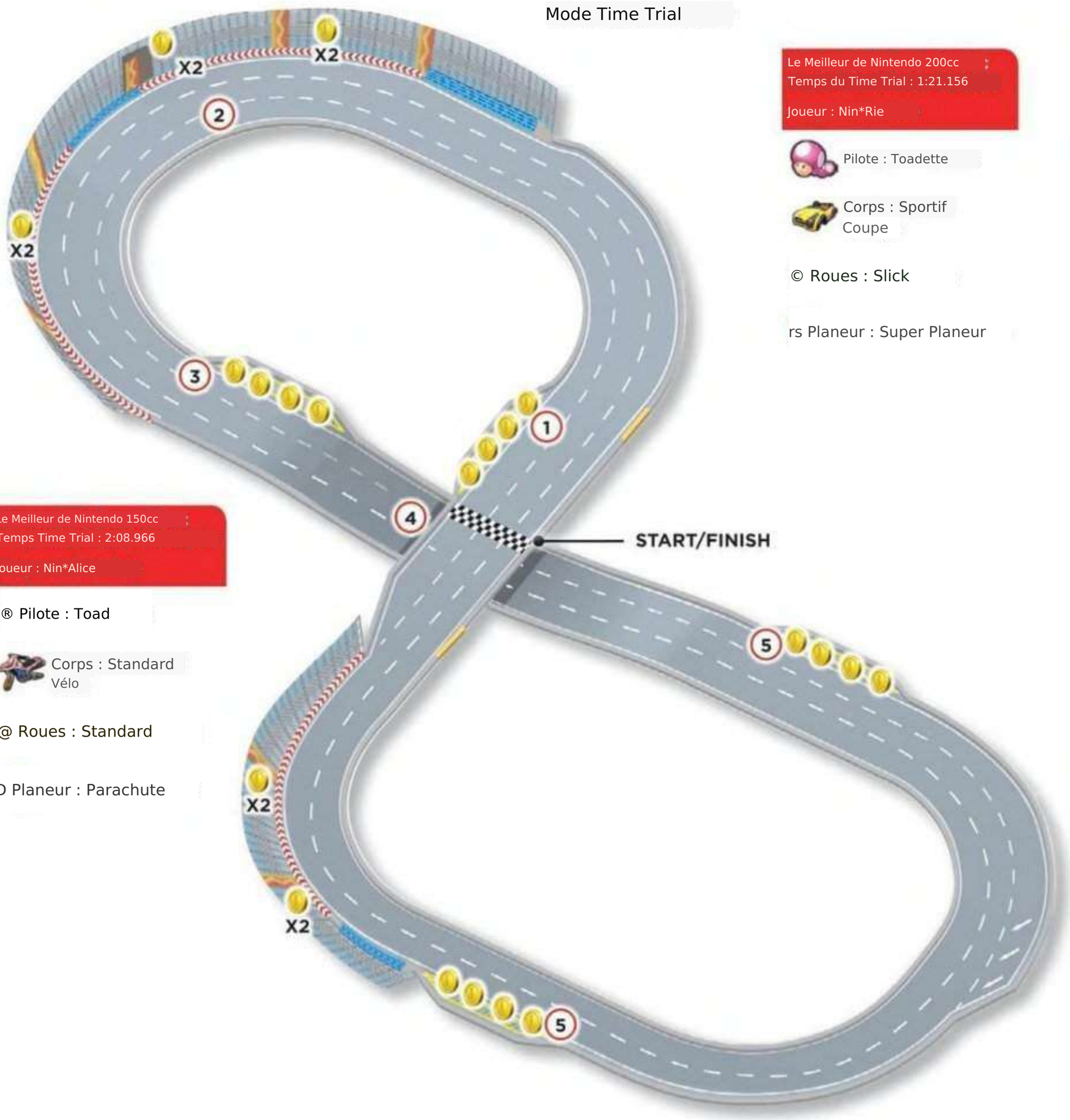
Ceci est également un bon endroit pour utiliser des Champignons pour cette poussée supplémentaire de vitesse.

Vous pourriez être tenté par les pièces sur le côté gauche de la piste en entrant dans les virages finaux. Ignorez eux et restez sur la ligne intérieure. Vous pouvez compenser le manque de pièces en en collectant juste après la ligne de départ.

Chaque virage doit être pris aussi près que possible du mur intérieur. Idéalement, vous devriez déraper et Mini-Turbo pendant cela. la circulation compliquera les choses sur trois tours, mais vous devrez y faire face si vous voulez obtenir des chronos rapides sur ce parcours !

Utilisation du trafic

Il est difficile de dire exactement où vous vous trouverez par rapport aux véhicules avec rampes que vous pouvez utiliser pendant un Tour Chronométré. Cela dépend entièrement de la façon dont votre vitesse est élevée et de la position de ces véhicules avec rampe par rapport à votre position sur le parcours. Parfois, il peut être préférable de simplement doubler les véhicules avec rampe. D'autres fois, vous pourriez vous retrouver dans une position pour exploiter les rampes de glisse et les multiples Jump Boosts. Avec de l'entraînement, vous pourrez gagner quelques secondes à chaque tour grâce à une combinaison de dérapages précis et d'une utilisation judicieuse des Jump Boosts sur les rampes.



Mode Time Trial

Le Meilleur de Nintendo 200cc
Temps du Time Trial : 1:21.156
Joueur : Nin*Rie

Pilote : Toadette

Corps : Sportif
Coupe

© Roues : Slick

rs Planeur : Super Planeur

Le Meilleur de Nintendo 150cc
Temps Time Trial : 2:08.966
Joueur : Nin*Alice

® Pilote : Toad

Corps : Standard
Vélo

@ Roues : Standard

D Planeur : Parachute

FLOWER CUP

Mario Circuit

Après une course féroce à travers les Thwomp Ruins, le Circuit Mario est un peu plus direct. Cependant, les Goombas envahissent la piste à plusieurs endroits. Cette course défiante par la gravité tournoie dans le ciel au-dessus de la terre loin en dessous, alors gardez les yeux bien fixés sur la route pour ne pas être distrait par le paysage !

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Goombas : Les méchants classiques de Mario reviennent, dispersés sur la piste à pied et même en grands tas ! En toucher un vous fera déraper, mais ils peuvent être facilement évités avec une conduite habile ou en utilisant des objets.

Plantes carnivores :

Les tuyaux jonchent les côtés de certaines parties du circuit, et les Plantes carnivores les infestent. Faites attention exactement comment plus vous êtes proche d'eux en dérivant. Si vous ne voyez pas les plantes, il est sûr d'être près des tuyaux.

Grand Prix

Serrage Turnlisa à gauche, vous menant droit vers votre premier groupe de Goombas ! Pendant le dans les premiers portions de la course, la bataille pour la position entre les pilotes informatisés peut être très intense ici, en raison du fait que tous les pilotes sont ralentis par les Goombas. Les pilotes plus lourds ont l'avantage ici.

Le pont sinueux a des pièces qui coulent le long du centre. Si vous êtes en tête, collectez-les pour priver vos adversaires de leur bonus de vitesse

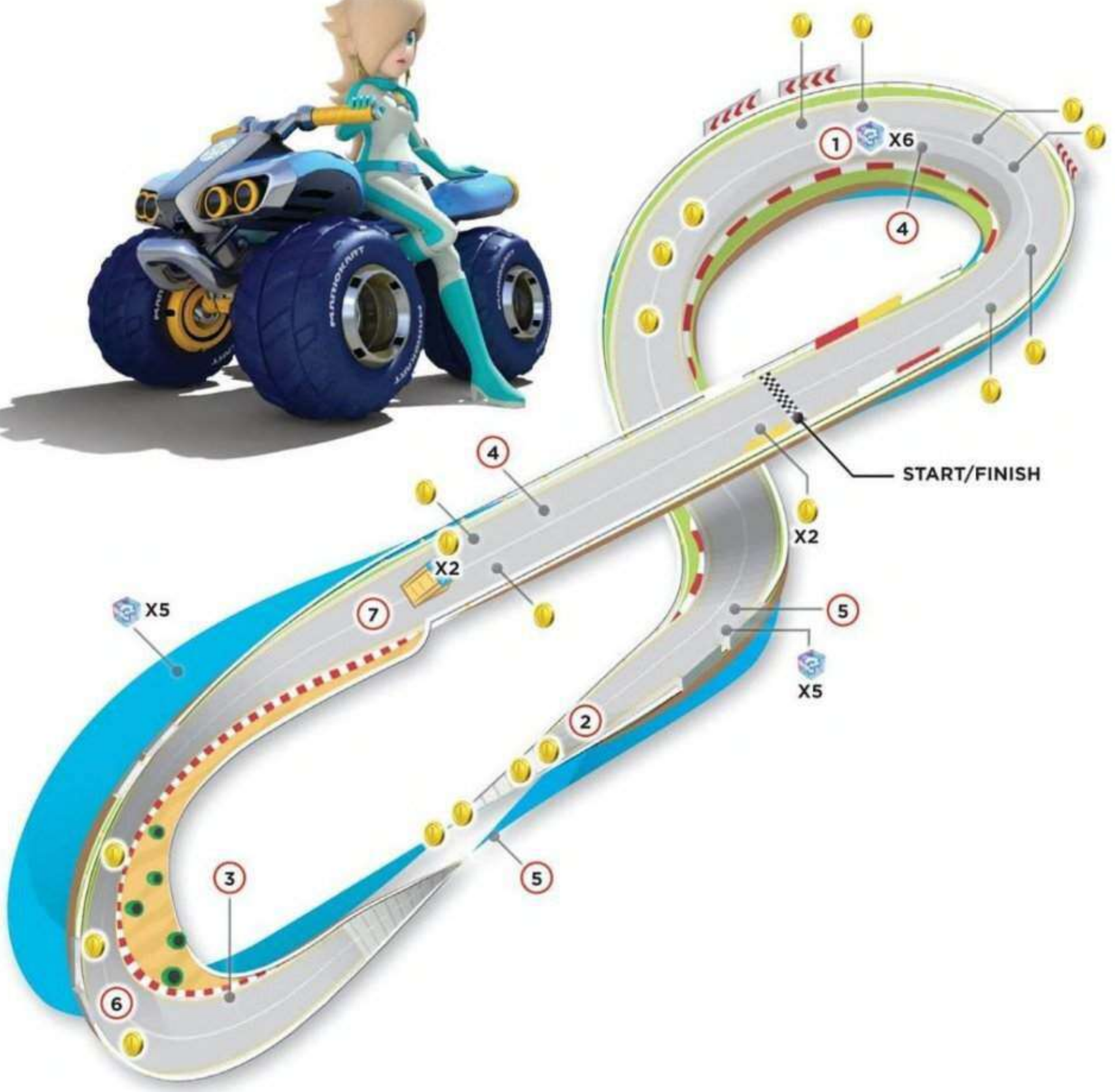
Juste après le pont se trouve une autre épingle à gauche. Vous pouvez couper à travers l’herbe à l’intérieur avec un champignon, mais assurez-vous de laisser aux tuyaux un espace suffisamment large emplacement si vous voyez des Plantes-Pirhanhas à l’intérieur.

Outre la vue qui donne la nausée sur la piste au-dessus de vous, la ligne droite propose trois tremplins pour Jump Boost. Après le dernier tremplin, la longue courbe à droite suit, avec des pièces qui dévalent le centre de la piste (5). Le virage revient ensuite à gauche et franchit un autre pont, où le monde recommence heureusement à sembler à l’endroit.

Le dernier virage est un droit marqué, avec des pièces à l’extérieur de la piste, tandis que l’intérieur est potentiellement protégé par d’autres Plantes-Pirhanhas dans des tuyaux.

La dernière portion est une ligne droite qui serait une rupture nette jusqu'à l’arrivée si ce n’était pour les Tours Goomba éparpillées sur la route. Si vous prenez le tremplin de glisse à le centre de la dernière portion, vous pouvez survoler une grande partie du danger, et même rebondir sur la tête d’un Goomba malchanceux.

Mode Grand Prix



Time Trial

Il pourrait être tentant d'élargir ce premier virage au départ pour récupérer les Pièces, mais vous pouvez récupérer vos Pièces plus tard ! Restez à l’intérieur du virage. Si vos pneus traînent sur les marqueurs rouge et blanc, vous ne perdrez pas de vitesse, et vous retracerez les virages aussi serrés que possible !

Les Goombas restent un problème dans ce Time Trial. Évitez-les en vous préparant pour le virage 2 sur le pont.

Recueillez les quatre pièces en traversant le pont lors du premier tour, et commencez à vous préparer à dériver le long des marquages rouges et blancs à l’intérieur du long virage gauche à venir.

Dériver dans le virage 3 est compliqué par la plante Piranha qui émergera d’un des tubes sur le côté de la piste. Vous pouvez toujours prendre ce virage assez serré. Assurez-vous simplement d’ajuster votre position à mesure que vous vous rapprochez de la plante pour éviter de vous faire mordre.

Les trois ramps sur cette ligne droite en spirale peuvent être boostés par saut pour plus de vitesse. Les deux premiers

ont chacun une pièce, tandis que la dernière rampe en a deux. Lors des tours 2 et 3, il vaut mieux ignorer complètement ces sauts.

Après être passé des rampes, vous avez une longue courbe en S ascendante menant au pont. Bien que vous deviez toujours essayer de dériver et de Mini-Turbo, assurez-vous également de collecter les pièces ici pour compenser celles que vous avez manquées.

Après avoir franchi le pont, vous verrez à votre droite
Autre amas de sable rempli de tuyaux pour un Piranha
Plante pour frapper de là. Utilisez un champignon pour booster
à travers cette forêt de tuyaux, en veillant à éviter le
rampe de glisse au centre de la piste.

Souvenez-vous, toucher la rampe de vol après avoir utilisé un
Champignon pour booster à travers le sable est en réalité
plus lent que de simplement rouler sur le sol vers
la ligne d'arrivée! Si vous l'atteignez, mettez-vous au sol
aussi rapidement que possible, en veillant à éviter le
Tours Goomba.

Nintendo's Meilleur temps Défi Chrono 150cc : 2:08.501

Joueur : Nin*Sho

Concourant : Mario

© Roues : Standard

Corps : Standard

Kart

Va Planeur : Super Planeur

Nintendo's Meilleur temps Défi Chrono 200cc ; 1:23.243

Joueur : Nin"Joost

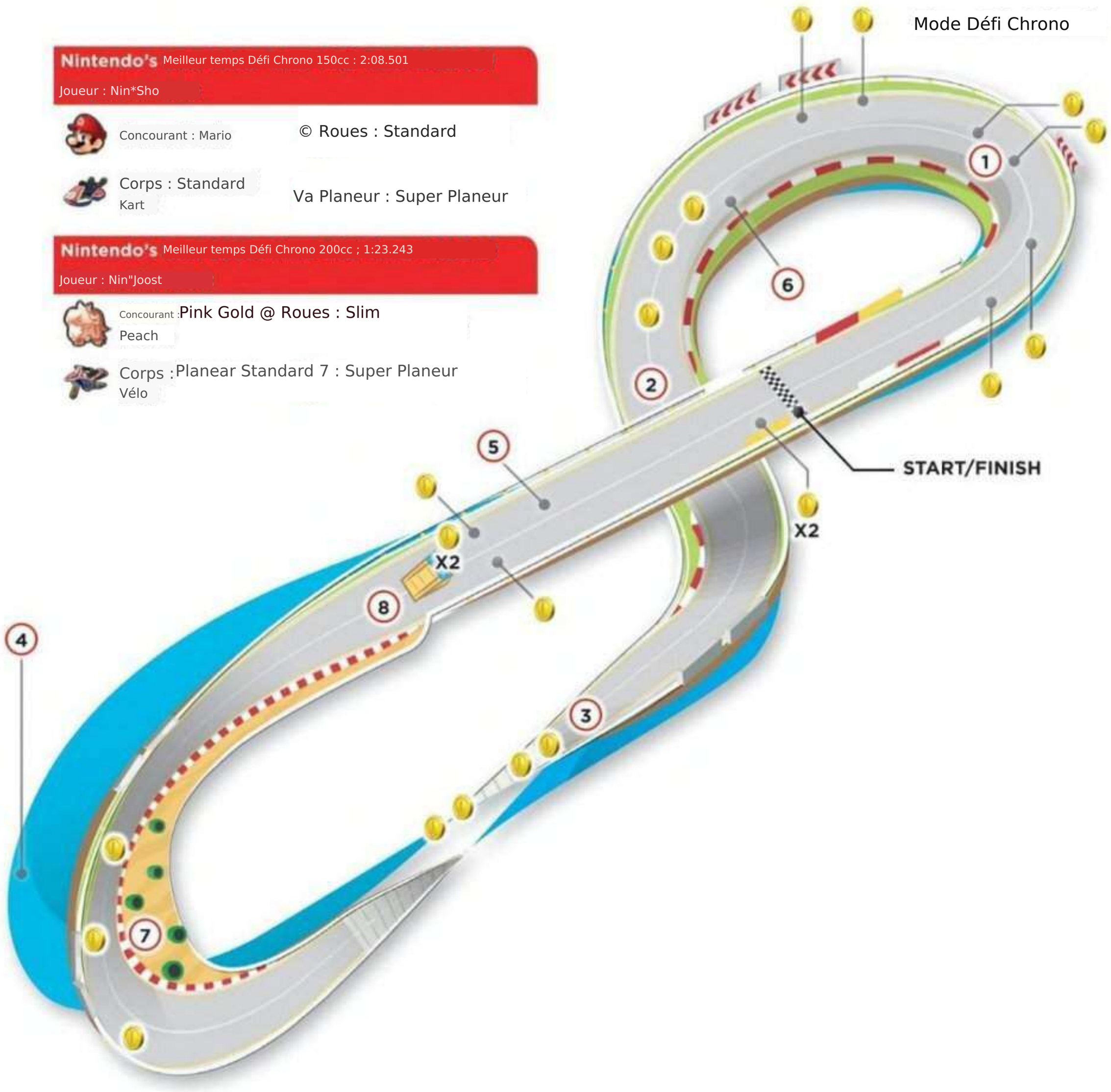
Concourant : Pink Gold @ Roues : Slim

Peach

Corps : Planear Standard 7 : Super Planeur

Vélo

Mode Défi Chrono



Port Toad

Une statue de la princesse Peach veille sur le port Toad animé alors que les coureurs déchirent les quais, les marchés et les ruelles en se disputant la première place. Les coureurs peuvent choisir parmi plusieurs parcours à travers le port, ce qui peut compliquer les choses lorsque les coureurs commencent à lancer des objets un peu partout sur le parcours pour s’arrêter les uns les autres !

ATTENTION : AIDE ROUTIÈRE INEXISTANTE

Tramways : Pendant le dernier tiers du parcours, il y a plusieurs tramways. Rien de moins que les heurter avec un actif

Super Étoile peut les faire sortir de votre chemin !

Juste après le premier virage, vous avez le choix entre prendre le pont sur la droite ou utiliser le dash rampe de panneau à gauche du pont pour sauter sur un bateau puis sur l'autre côté du quai. Ce dernier est plus rapide, mais si vous n'êtes pas correctement aligné, vous tomberez à l'eau et perdrez du temps précieux,

Grand Prix

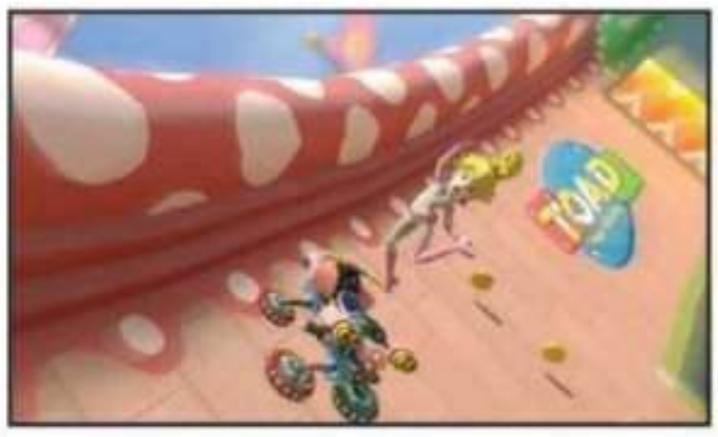
Tournez can être coupé en utilisant un champignon pour pousser par-dessus l'herbe et à travers une série de caisses de fret.

ASTUCE

Les rampes de panneau de dash ici peuvent être sautées Booste[d. H] owever, c’est possible[ible] dépasser la rampe sur le bateau si vous prenez trop de vitesse !

Juste après le pont, vous traversez un marché. Il y a beaucoup de choses sur lesquelles on peut se coincer, avec des piliers de soutien pour les toits en toile étant parmi les pires.

Alternativement, si vous traversez l'eau à gauche du pont, vous pouvez utiliser une autre rampe pour vous rendre sur la toile qui couvre une grande partie du marché, ce qui vous placera dans une meilleure position pour la prochaine section. Profitez des rampes et du terrain ressemblant à des rampes de la toile en utilisant les Jump Boosts à chaque occasion!



En atteignant une rangée de rails de tram, vous devez faire un autre choix : rester à l'intérieur de la route inférieure ou défier la gravité et rouler le long du mur à gauche. Le chemin inférieur est techniquement plus court et

Le marché tourne vers la droite et la route se rétrécit aussi, offrant une autre

ligne vous alignant sur la descente à venir un peu plus facilement. Le wall ride peut être rendu plus rapide en utilisant les Jump Boosts

La descente est parsemée de multiples petites rampes pour sauter avec Jump Boost, ainsi que des panneaux de turbo.

Des chariots compliqueront les choses, ils avancent à leur propre rythme et ne se soucient pas de votre course désespérée vers la ligne d'arrivée.

Le bas de la colline offre une autre décision à prendre. Vous pouvez suivre la route principale évidente, en empruntant tout l'impact du long épingle. Sinon, vous pouvez utiliser l'allée latérale sinueuse sur le côté gauche de la descente pour aligner un tir plus droit vers la ligne d'arrivée. Cette option peut être plus difficile pour les coureurs plus lourds et moins maniables, car une seule mauvaise estimation vous fera toucher le mur et vous faire perdre tout avantage de cet raccourci.

Les rails des chariots passent derrière un mur à droite de l'épreuve finale jusqu'à la ligne d'arrivée. Il est possible de descendre à toute vitesse sur ce passage étroit pendant les deux premiers tours pour réduire le temps, en supposant il n'y a pas de chariot sur votre chemin.

Course chronométrée

Après le premier virage à droite marqué, alignez-vous immédiatement pour traverser l'eau à gauche du pont en utilisant les deux rampes des panneaux. Essayez de collecter au moins une pièce qui survole la rampe du bateau, tandis que et vous alignant également sur la rampe en bois qui vous emmène sur la toile ombrageant le marché.

Collectez les deux pièces sur la rampe en bois, puis faites un Jump Boost depuis la rampe vers la droite. Vous voulez tenter de vous rapprocher au plus près de la ligne intérieure du marché tout en évitant les éléments qui peuvent vous ralentir ou vous arrêter.

En sortant du marché, collectez une autre des deux pièces que vous voyez, puis visez le droit-trajet manuel dans la prochaine bifurcation. Dérapez tout le long de cette courbe, et relâchez un Mini-Turbo juste au moment où la piste se redresse pour booster vers une autre rampe de panneau de dash, en collectant les deux pièces devant. Essayez de frapper la rampe plus sur son côté gauche, tout en visant l'allée à venir.

Cette allée est difficile à guider à haute vitesse, mais essentielle si vous êtes sérieux à battre les records. Dérivez à travers cette allée en tournant vers la droite. Avec suffisamment de vitesse, vous pouvez marquer un Mini-Turbo, donc si vous parvenez à toucher le mur sur la gauche, vous pouvez vous éloigner et maintenir une partie de votre vitesse en montée.

Ne touchez pas les murs dans cette section ! À la place, dérapez au ras du sol, en serrant les murs jusqu'à tendras à vous maintenir aussi près que possible à droite. Si vous êtes dans le rythme, vous devrez déraper à droite d'au moins un chariot tout en évitant de toucher le mur.

La partie descendante du parcours aura des chariots qui dévalent pendant chaque tour. Sur le tour 1, vous devra se concentrer sur la conduite en ligne droite vers la descente, en collectant des pièces pour essayer d'atteindre dix. Lors des tours suivants, utilisez les rampes du panneau de dash sur le côté gauche de la piste pour descendre rapidement la colline.

Un deuxième chariot dans cette section suivra des pièces lors de votre premier tour. Dérapez pour en collecter quelques-unes, et

préparez-vous pour la descente.

L'endroit to use un une Mushroom est au fond de la colline, coupant l'herbe pour s'en prendre à un un bon tronçon de piste et vous vous rapprochez encore de la ligne d'arrivée !

Mode Temps Chronométré

Manoir Tordu

Ce manoir est probablement pas un Luigi heureux de posséder. Défiant à la fois vos capacités de conduite et votre sens de l'équilibre, le Manoir Tordu envoie les coureurs tournoyer dans ses profondeurs. L'un des parcours les plus techniques du Flower Cup, vous devrez anticiper les virages et commencer vos dérives bien à l'avance pour conserver votre vitesse autour de ces virages serrés.

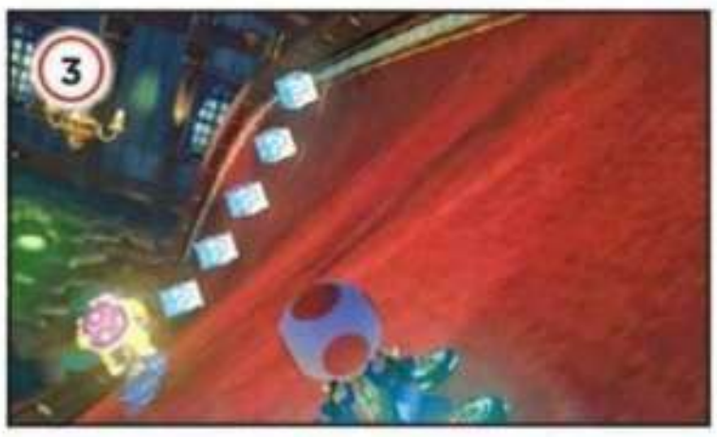
ATTENTION : N: ASSISTANCE EN BORD DE ROUTE

Chevaliers marteaux : L'étape finale de la piste est peuplée de statues de chevaliers qui enfoncent leurs marteaux dans le sol. Il est assez facile de les éviter en restant près du centre de la piste, mais les meilleures trajectoires vous mèneront très près d'eux.

Grand Prix

À quelques secondes du départ, la piste se divise en deux. Les deux chemins forment une série de murs ondulants qui ci-dessus, donnant sur une zone de repas. Nous recommandons le chemin droit, surtout si vous avez une Champignon à dépenser, car il vous aide à vous positionner pour un raccourci. Il est possible d'obtenir un Jump Boost sur chaque « colline » qui apparaît sur ces chemins. Un conducteur lourd utilisant cette tactique peut écraser les autres contre les murs alors qu'ils accélèrent au début.

Le raccourci se trouve sur le côté gauche de la piste lorsque les deux chemins se reconnectent. C'est essentiellement une épingle qui coupe le virage bien plus serré que la partie principale du parcours, mais il faut un Champignon si vous ne voulez pas perdre de vitesse en empruntant ce chemin. Le virage réel est bordé de Pièces à l'intérieur et à l'extérieur de la piste.



Le parcours réajuste la gravité une fois de plus

alors que vous plongez dans un réseau d'égouts inondé. La maniabilité de votre véhicule vous paraîtra un peu plus instable dans les deux prochains virages. Les angles aiguës ici peuvent rendre les Carapaces Vertes extrêmement imprévisibles pour vous et vos concurrents !

En passant au-dessus de la fontaine, vous devez choisir entre

un tracé supérieur et un tracé inférieur

accès. Le chemin supérieur est plus rapide, mais effectuer les virages à gauche serrés juste en entrant peut être délicat. C'est aussi un terrain privilégié pour les Bananes, alors surveillez bien lors des tours suivants.

L'arrivée finale

stretch est un virage en douceur vers la droite avec une paire de marteaux

statues de chevaliers frappant

à la piste. Évitez les marteaux du mieux que vous pouvez

tout en récupérant des pièces. Les marteaux peuvent bloquer les Carapaces Vertes et Rouge Carapaces, lequel peut devenir un dernier-fossé défense si vous avez obtenu aucun objet sur vous.

Après les épreuves de

virages, le

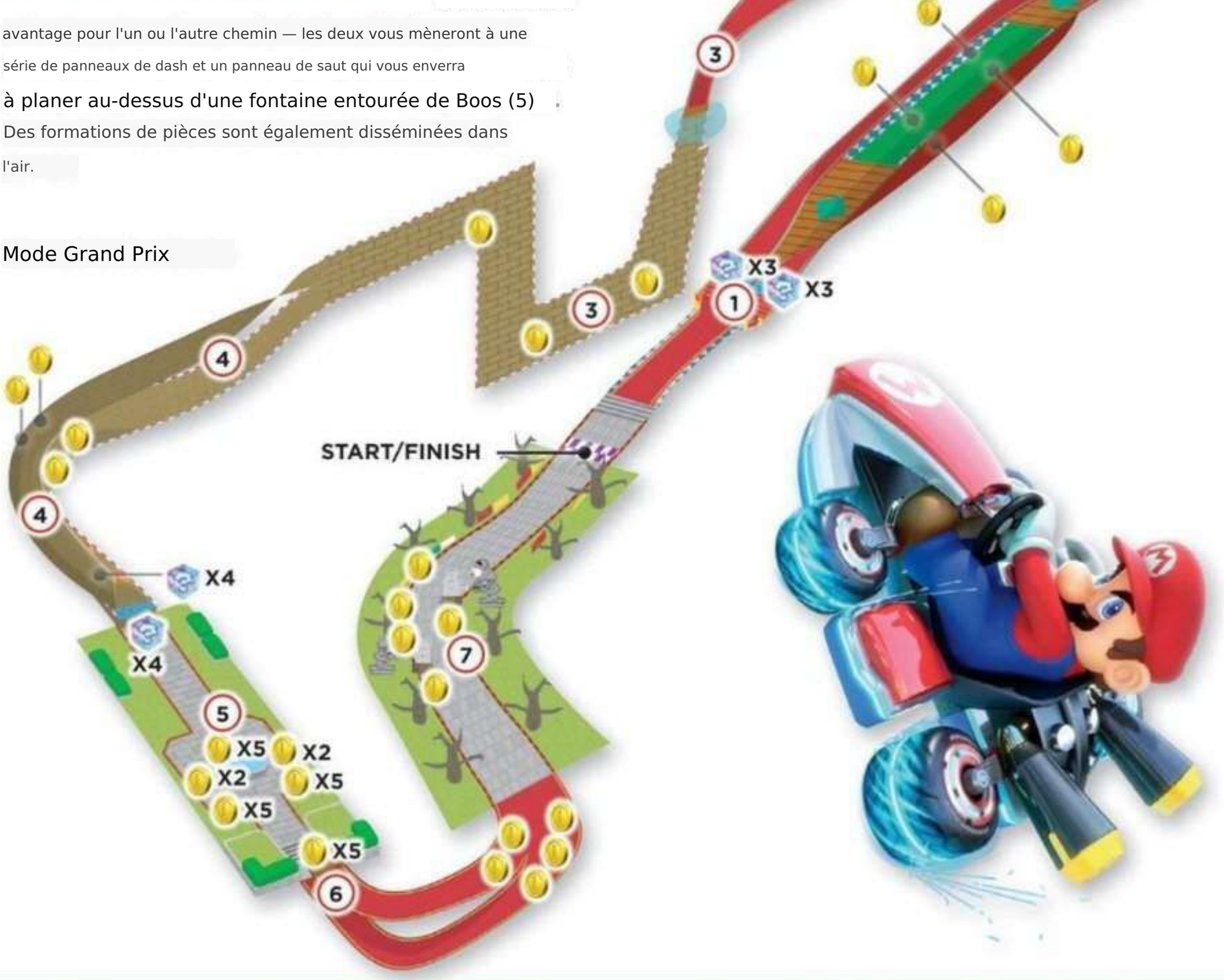
la piste se sépare en deux une fois de plus. Comme auparavant, il n'y a pas de séparation distincte avantage pour l'un ou l'autre chemin — les deux vous mèneront à une série de panneaux de dash et un panneau de saut qui vous enverra

à planer au-dessus d'une fontaine entourée de Boos (5)

Des formations de pièces sont également disséminées dans l'air.

Poy J

. ig ©)



Mode Grand Prix

Épreuve chronométrée

Prenez le bon chemin juste après être entré dans le manoir, et collectez les deux pièces que vous voyez. Cela vous aligne mieux pour le trou rapide à venir, tout en vous aidant à attraper quelques pièces lors du prochain virage. N'oubliez pas de sauter avec le Jump Boost des collines qui roulent ici !

Lorsque la piste se scinde à nouveau, il n'y a pas d'itinéraire privilégié à prendre. Ne manquez pas les pièces que vous pouvez collecter sur ces itinéraires. Idéalement, vous pouvez atteindre dix pièces.

Le raccourci ici nécessite la Tulipe pour en tirer pleinement parti. Cependant, au premier tour, nous recommandons de contourner le raccourci afin de pouvoir toucher trois pièces à l’intérieur du premier épingle. Les tours suivants devraient tirer parti de ce raccourci.

En volant au-dessus de la fontaine, visez l’itinéraire supérieur de l’autre côté. Si vous avez encore besoin de pièces, vous pouvez en attraper d’autres qui flottent dans les airs.

Souvenez-vous que votre maniement sous l’eau est différent ! Prenez les courbes en dérapage et Mini-Turbo à travers ces virages, en les serrant à être serrés pour collecter des pièces au fur et à mesure. Vous pouvez facilement avoir huit pièces à ce stade

Le chemin supérieur nécessite un virage à gauche difficile à travers un espace assez étroit. Les pilotes plus lourds seront en avoir plus des difficultés à déraper dans ce virage, mais il est tout à fait possible de y parvenir et d’obtenir un Mini-Turbo dans le processus

Si si vous n'avez pas utilisé votre Mushroom au tour 1 pour le raccourci, vous pouvez l'utiliser pour contourner les statues qui martèlent en en traversant l'herbe sur le côté droit de la piste.

Mode Time Trial

Chutes de Shy Guy

Vous avez déjà eu envie de faire la course de haut en bas sur des chutes situées au cœur d'une communauté montagnarde de Shy Guy ? Bien sûr que oui ! Les Chutes de Shy Guy satisfont ce désir très précis. La finale de la Coupe Fleur n'est pas en reste, c'est l'un des circuits les plus rapides du jeu. Des panneaux turbo remplissent ce parcours et les meilleurs coureurs en tireront pleinement parti.

ATTENTION : AIDE EN BORNE ROUTIÈRE

Il n'y a pas de dangers spéciaux sur les Chutes de Shy Guy, à part tomber du parcours. Bien sûr, la concurrence fait tout son possible pour que cela arrive.

Grand Prix

Le centre de la courbe en S d'ouverture est bordé de pièces sur les trajectoires intérieure et extérieure.

Espérons que vous commencerez cette piste près de l'avant du peloton afin de saisir au moins quelques pièces avant que le reste du peloton ne les atteigne.

En sortant de la courbe en S, vous verrez un espace à franchir au travers d'une cascade que vous pouvez franchir grâce à la rampe du panneau turbo.

Ne tentez pas quelque chose de trop extravagant — vous défiez la gravité à ce stade et un petit faux pas peut vous envoyer dans l'eau ! Plus de pièces se trouvent sur le virage à gauche juste après le saut.

Boost de saut à partir de i visant spécifiquement l'un des dash panels

des panneaux qui affluent vers vous. Vous voulez toucher autant de panneaux que possible, et les pilotes informatiques feront certainement de même ! C'est un bon endroit pour semer le chaos avec des Koopa vertes, si vous en avez.

Après la première cascade, dérapez dans le épingle à gauche et alignez-vous pour descendre la seconde

cascade. Les coureurs vont à une telle vitesse dans cette section que vous aurez beaucoup moins de temps pour réagir aux objets.

La rampe au bas de la seconde cascade vous propulse au-delà d'un gouffre vers le final

portion du parcours. Vous avez le choix à ce stade : viser la voie inférieure ou risquer le chemin supérieur plus difficile pour avoir un léger avantage positionnel.

Le raccourci principal de ce parcours est très facile à manquer. Juste après la petite bifurcation dans la route, sur le côté droit de la piste, vous pourriez remarquer une paire de flèches de pierre. Cela marque un chemin herbeux qui nécessite une Champignon pour vous propulser au-delà d'un vide afin de contourner le Turn 7 beaucoup plus long. Si vous n'avez pas les moyens d'utiliser le raccourci vous-même, placez des Bananes près de l'approche et espérez le meilleur.

On peut gagner du temps

en utilisant les rampes comme Jump Boost sur le virage près du raccourci.

Après cela, il n'y a plus qu'un dernier virage à droite avant de sprinter vers l'arrivée !

Mode Grand Prix

Essai chronométré

La S-curve d'ouverture est une entrée en douceur vers le reste de l'épreuve. Restez sur la ligne intérieure et assurez-vous de collecter les deux pièces à la seconde moitié de la courbe en S.

La rampe du panneau de dash qui vous propulse au-dessus de la cascade a une paire de pièces. Collectez ces pièces et alignez

prêt pour l'approche vers le virage 3. Si vous voulez récupérer quatre pièces, dérapez sur la ligne extérieure du virage. Pour les tours suivants de l'épreuve, restez à l'intérieur.

La rampe qui vous envoie sur la cascade peut être levée avec Jump Boost, tandis que la cascade elle-même projette de nombreuses zones de dash sur votre chemin. Ne vous déplacez pas trop et concentrez-vous sur toucher le plus grand nombre de panneaux possible pour garder une vitesse élevée.

Restez sur l'intérieur de ce virage qui vous fera plonger à nouveau dans une autre chute d'eau,

en collectant deux pièces supplémentaires. Une autre pièce vous attend au bas de ce chemin en bois juste avant de retomber dans l'eau.

Le bas de la cascade comporte une rampe de glisse avec encore plus de pièces. Il est possible d'obtenir une dixième pièce ici au tour 1 !

Le court vol depuis la cascade vous offre deux chemins à choisir. Visez la route supérieure, en vous rapprochant du mur à gauche pour éviter de tomber dans l'herbe rugueuse du côté droit de la grotte afin de maintenir la vitesse. Vous pouvez effectuer un Jump Boost depuis une autre rampe pour plus de vitesse — assurez-vous simplement d'atterrir sur la route en dessous !

Ce raccourci est difficile à repérer si vous ne faites pas attention. Cherchez deux flèches de pierre sur l'herbe à droite peu après être descendus de la grotte. Boost de champignon entre elles, puis Dash Jump hors de l'herbe et préparez à tourner brusquement vers la droite pour rester sur le parcours. Si vous vous trompez ici, vous allez vous envoler sur le côté de la piste ! Vos trois champignons doivent être utilisés exclusivement pour ce raccourci.

Time Trial Mode

Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 2:21.804
Player: Nin*Frank

® Racer : Shy Guy @ Roues : Tout-terrain

Corps : Flame Rider Fa Planeur : Super planeur

Nintendo's Meilleur **200cc**
Temps d'essai : 1:40.698

Joueur : Nin*Anne

Racer: Yoshi

Corps : Standard
VTT (ATV)

Roues : Rétro
Tout terrain

Planeur : Parafoil

BANANA CUP

GCN Dry Dry Desert

Un autre genre de plaisir sous le soleil, le Désert Sec Sèche revient comme lieu du circuit Mario Kart. Certains joueurs se souviendront des tourbillons dévastateurs qui animaient autrefois le parcours lors des courses, mais vous constaterez que l'air est beaucoup plus calme cette fois-ci, et le désert est aussi plus humide qu'auparavant !

CAUTION : DÉPANNAGE EN ROUTE

Puits de sable: Vers le milieu approximatif d'un tour, les coureurs rencontrent un gigantesque puits qui peut engloutir les coureurs plus lents! Une fleur- Champignon peut aider à sortir les joueurs de la fosse. Ceux qui n'en disposent pas devraient au mieux longer les bords du puits. Même un Super Mini-Turbo ne suffira pas à sauver les coureurs qui s'enfoncent trop!

Pokeys : Ces créatures cactus se dressent fièrement sur la piste — jusqu'à ce que les coureurs s'en approchent ! Ils se transforment alors en arches pointues sur la piste que l'on peut traverser en douceur pour la Pièce qui apparaît en leur centre... mais il vaut mieux éviter tout risque d'accident et les contourner. Il existe des moyens plus sûrs de collecter des Pièces !

Colonnes qui tombent : En courant sur le parcours, des colonnes sur le côté de la piste s'effondrent au sol, se transformant en rampes improvisées pour un Jump Boost. Cela peut être bénéfique — faites juste attention à l'endroit où vous sautez pour ne pas sortir de la piste !

Grand Prix

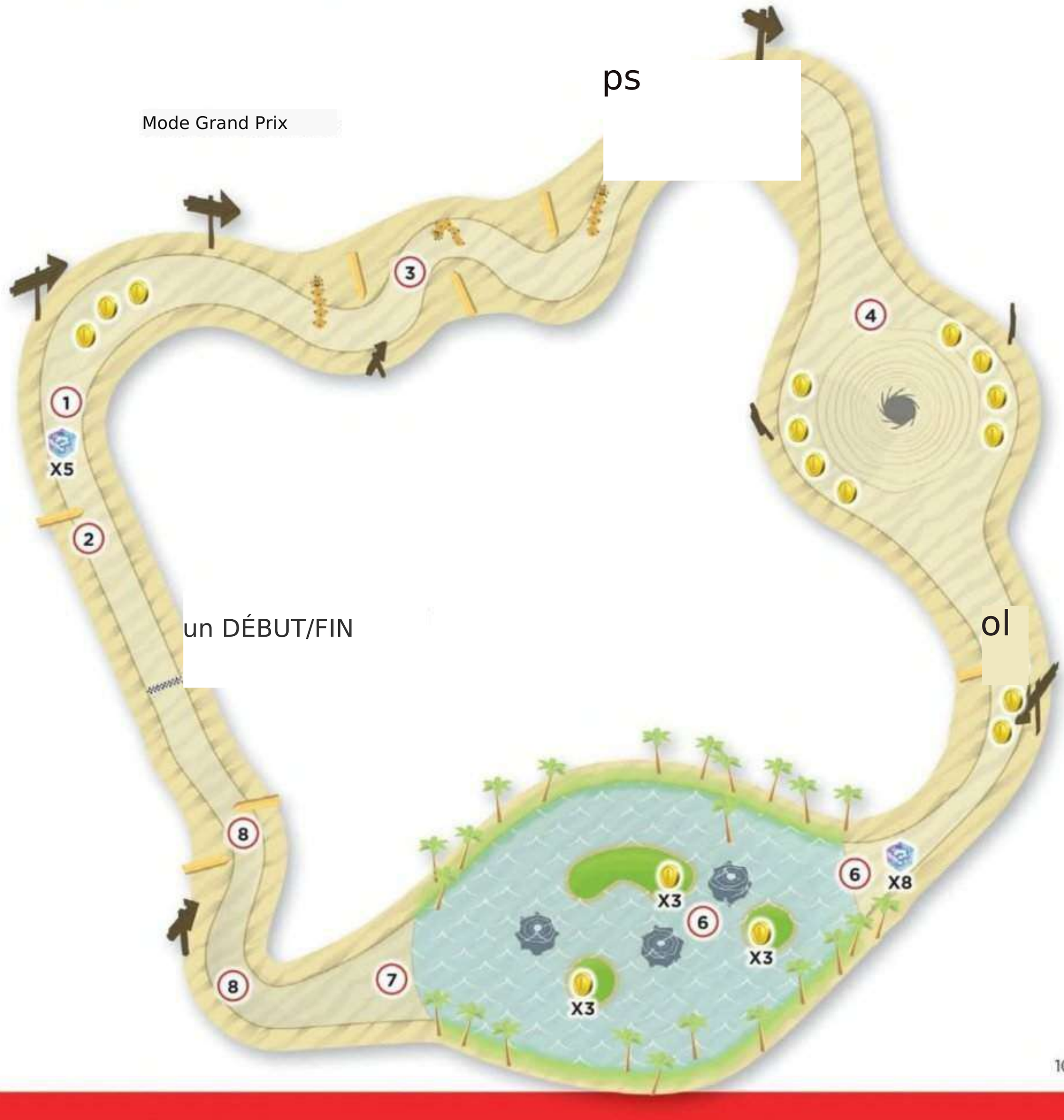
Il est impératif que vous obteniez un bon départ sur ce parcours. Les éléments sont disponibles uniquement secondes dehors à partir du début ligne. Si vous êtes à l'avant du peloton qui entre dans le les virages à venir, vous voudrez avoir quelque chose prêt pour vous défendre !

Au tour 2, un de la pierre piliers près de le début de Le tour tombera sur la piste pour devenir un la rampe à utiliser.

Les cinq consécutif virages en épingle à cheveux de cette section peuplés par Pokeys. Vous devriez être capable de voir où ils sont et ajuste ton/votre racingisi li accordinti Si vous avez Champignons, Je u can cut across the sables hors route comme raccourci. Faites attention aux piliers de pierre devenir des rampes pour vous propulser à travers le sections hors route de la piste lors des tours suivants !

ps

Mode Grand Prix



un DÉBUT/FIN

ol

LES PISTES—TASSE BANANE £3

Le sinkhole de sable a deux routes fines bordées de pièces qui l'entourent. Vous pouvez traîner et Mini-Turbo dans ces courbes. Encore une fois, un champignon peut vous aider à couper une partie du sinkhole pour gagner du temps. Faites attention aux autres concurrents et aux objets dans cette section — il est étonnamment facile d'être projetté dans le sinkhole !

Au cours de vos trois tours, plusieurs piliers en pierre tomberont le long de la ligne droite finale. Vous pouvez couper le dernier virage droit avec un champignon.

Un autre pilier en pierre tombera pendant cette courbe vers la droite. Si vous avez encore besoin de pièces, ignorez ceci

rampe et prenez la ligne extérieure.

Tempo contre-la-montre

L'oasis possède plusieurs évents d'eau qui vous propulsent hors de l'eau. Ils vous ralentissent, mais sont utiles pour éviter les Carapaces vertes. Si vous tentez de maintenir la vitesse, évitez les évents d'eau

entier. Sauter avec un boost sur la colline du côté droit de l'oasis, en frôlant juste à gauche des évents d'eau.

Vous pouvez activer le Jump Boost juste au sortir de l'eau de l'autre côté de l'oasis.

Ne manquez pas les trois pièces sur le premier virage. Les virages en épingle à venir offrent plusieurs endroits pour couper.

à travers les sables noirs avec un champignon, mais cela peut ne pas être aussi rapide qu'un raccourci trouvé plus près de la fin de la piste !

Il est vital de collecter au moins quatre pièces en passant près du sinkhole pendant le tour 1. Les deux itinéraires sur

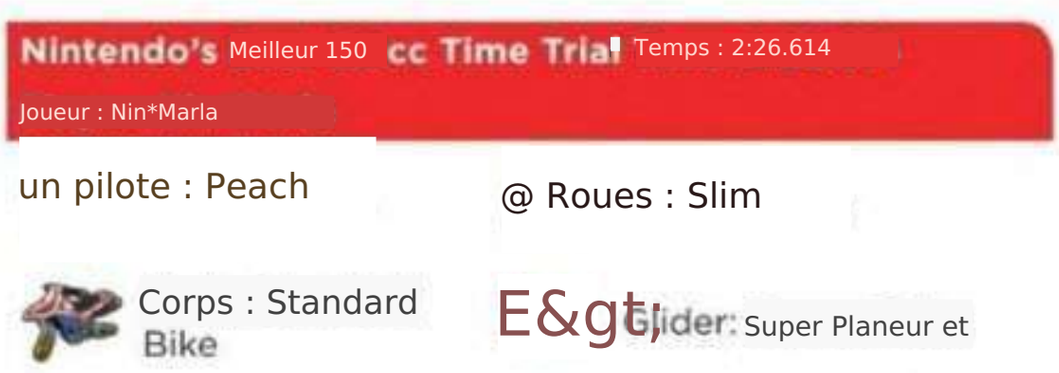
chaque côté a ce dont vous avez besoin.

En sortant de la zone du sinkhole, ramassez les trois pièces à gauche du pilier de pierre qui tombe.

Il y a un truc pour obtenir à travers le l'oasis rapidement. Évitez le toiles d'eau entièrement, en utilisant la colline sur le côté droit pour Jump Boost. Il est possible d'utiliser Jump Boost des collines tout en restant dans l'eau, pour éviter de ralentir lorsque vous vous écrasez de nouveau dans l'eau.

Ne manquez pas le Jump Boost juste au moment où vous quittez l'oasis.

Le dernier virage à droite peut être pris sec à travers les sables avec un Champignon, en suivant bien le mur de pierre à l'intérieur terrain accidenté.



un pilote : Peach @ Roues : Slim

Corps : Standard Bike E> Glider: Super Planeur et

3 Pilote : Lemmy © Roues : Tout-terrain

&@ sody : Tanooki Kart FB Planeur : Super Planeur

Mode Contre-la-montre

SNES Donut Plains 3

Revenant des circuits originaux du tout premier Super Mario Kart, Donut Plains 3 est un circuit court et rapide. Les étangs et les pâturages autour du circuit peuvent être exploités par un pilote bien équipé et compétent pour des raccourcis fantastiques.

ATTENTION : AIDE ROUTIÈRE EN BORNE

Monty Moles : Les taupes elles-mêmes sont dangereuses pour un pilote si celui-ci en heurte une. Cependant, leurs taupinières offrent une opportunité de Boosts de saut.

Cheep Cheeps : Les eaux du centre du circuit sont peuplées de Cheep Cheeps. En général, ils ne vous gêneront pas, mais restez vigilant au cas où.

flaques d'eau : À peine visibles à part le reflet du ciel sur le sol. En conduisant sur les portions humides du tracé, vos dérives vous sembleront plus larges que d'habitude.

Grand Prix

Le premier virage à droite, surtout pendant le tour 1, est vital pour récupérer des objets durant le Grand Prix. Si vous démarrez mal, vous manquerez probablement des objets et vous vous retrouverez au milieu du peloton — et vous aurez une petite lutte pour vous libérer.

En traversant ce premier pont, ne tombez pas dans l'eau sauf si vous avez un Champignon pour vous pousser de l'autre côté, et même il y a une meilleure utilisation juste de l'autre côté du pont. Bien que vous puissiez rouler dans l'eau, en général c'est une route plus lente.

Rester sur la route lors du virage 2 peut vous faire obtenir des Pièces fortement nécessaires. Cependant, ce virage peut être couper très fortement en traversant l'herbe à l'intérieur du virage, au-delà du mur de soutènement, et dans le deuxième étang.

En sortant du deuxième étang et en suivant l'itinéraire évident à travers les Boîtes d'objets vers la série suivante de les courbes sont simples.

Cependant, ce deuxième étang est aussi le site d'un autre raccourci majeur — l'unique ne nécessitant pas de Champignons. Coupez simplement le tournant dans l'eau, en évitant le contact avec le mur de soutènement à gauche, et sortez de l'eau. L'angle de sortie correct sera marqué par des traces de pneus sur la colline, et vous pouvez faire un Jump Boost depuis cette rampe de fortune jusqu'à la piste.

Mode Grand Prix

Quelle que soit votre façon de quitter le deuxième étang, ne manquez pas les pièces sur la prochaine partie du parcours !

Après un virage en épingle à droite sur terrain humide, cette ligne droite est infestée de Taupes Monty. Propulsez-vous sur leurs collines si elles se mettent sur votre chemin. Si vous avez à nouveau un Champignon à ce stade, vous pouvez viser encore un raccourci par un passage à travers une ouverture dans le mur de soutènement.

Si le raccourci est irréalisable, quitter la ligne droite des Taupes Monty vous oblige à manœuvrer deux derniers virages en épingle avant la dernière ligne droite. Le terrain ici est humide, il faut donc s’adapter. C’est aussi un bon endroit pour se lâcher avec des Banane ou des carapaces que vous pourriez avoir pour compliquer la tâche de vos adversaires derrière vous.

Time Trial

Après le départ, tournez aussi près que possible des herbes et traversez le pont.

Il y a quatre pièces que vous pouvez collecter en toute sécurité lors de ce tour pendant votre premier tour. Cependant, il vaut mieux couper ce premier virage en utilisant un champignon pour traverser l'herbe, en dépassant le mur de division et en visant la prochaine partie de l’étang. Si vous visez le meilleur temps, il est fort probable que vous n’atteigniez pas dix pièces pendant ce Time Trial. Vous devez compenser cela par un excellent pilotage dans les virages.

Vous devez emprunter la route raccourcie hors du deuxième étang pour faire de bons temps ! Le plus difficile n’est pas en coupant le virage, vous sortez de l’eau à un angle qui vous permet de collecter des pièces sur la prochaine portion de route. Vous pouvez atteindre jusqu’à huit pièces à ce stade.

non

L’épingle menant tout droit au Monty Mole a deux pièces supplémentaires à collecter. Les attraper peut être difficile à cause du terrain mouillé. Les tours optimaux sur cette section vous fera profiter du saut Boosts hors des buttes de taupes.

Les deux derniers tournants devraient être pris comme à ras sur le ligne intérieure aussi possible. Idéalement, le transition de l'avant-dernier tournant jusqu'au tout dernier tournant devrait presque être une dérive en ligne droite d'un sommet à l'autre suivant. Le virage juste avant l’allongement final fait quelques pièces que vous pouvez collecter sur la ligne intérieure pour aide à augmenter votre total.

Le meilleur de Nintendo 150cc Time Trial Temps : 1:35.564

Joueur : Nin*Frank

S R acer : Lakit Lakitu

Roue : Heels. Monst. er

= Corps : Pipe Frame

Glider: MKT inl Parafoil

Nintendo’s Meilleur temps des Trial Time 200cc : 1:11.794

Joueur : Nin*Mizuho

Courses : Koopa Troopa

Roue : Monster

Corps : Streetle

Planeur : Flower Glider

Mode Time Trial

J N64 Circuit Royale

L'un des circuits les plus longs du jeu, le Circuit Royal n'est pas particulièrement difficile à piloter. Bien conduire exige toutefois que le pilote profite pleinement de chaque virage. Contrairement à tant de circuits Mario Kart définis par des éléments spéciaux et des obstacles, ce circuit peut être défini par leur manque apparent.

CAVERTISSEMENT : BORDURE NON ASS ISTANCE

Plantes-rasoir: Bien que moins agressives que leurs variétés vivant dans les tuyaux, heurter ces adversaires sur les côtés de la piste peut être problématique. Ne vous éloignez pas autant de la route.

Grand Prix

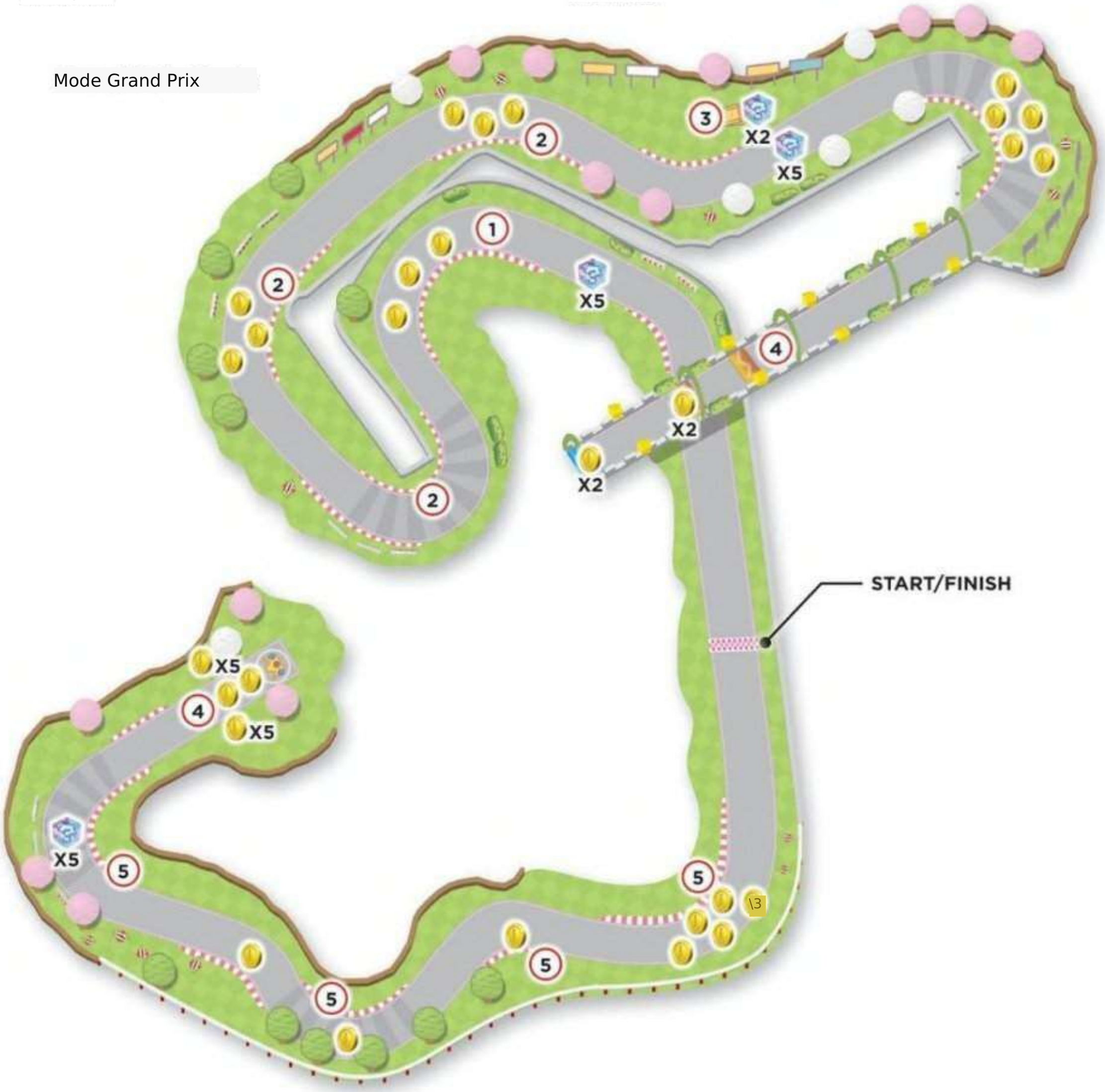
Les pièces et les objets sont une ressource précieuse sur ce tracé. Avec peu de choses naturelles à leur disposition, des obstacles pour aider à défendre contre vos adversaires; votre utilisation des objets exige du timing, et il devient important de refuser chaque pièce à l'ennemi. Cherchez toujours des groupes de pièces, comme celles montrées sur le premier virage à gauche, et collectez-les à chaque tour si possible.

Techniquement davantage une technique d'entraînement chronométré, serrer les virages suffisamment pour que vos roues glisser sur les rayures rouges et blanches sur le bord de la route pourrait être l'un des éléments qui vous gardent devant vos adversaires, surtout en difficulté élevée. Cela dit, semer l’intérieur des virages de Banane peut être une excellente tactique pour gérer quelqu’un qui vous suit de près.

À gauche de ce tourner section de la piste est un rampe avec une panneau de dash sur il. Vous avez besoin d'un Champignon pour atteindre sans réduire votre vitesse, cependant. Vous pouvez collecter plus d'objets à partir des boîtes d'objets à la fin de la rampe.

Cette montée portion du la voie a deux panneaux de rail et une glissade rampe qui va lancement vous à travers le lac sur l'autre côté de la piste. Plus de pièces peuvent être collectés à partir de grappes dans les airs de l'autre côté l'eau.

Mode Grand Prix



Les virages de cette série comportent tous des morceaux d’herbe que l’on peut couper avec des Champignons, si vous en avez. Sinon, dérapez dans les virages pour essayer d’obtenir plusieurs Mini-Turbos. Surveillez les Pièces disséminées à l’intérieur de chaque courbe !

Course Chronométrée

Note

Comme sur Toad’s Turnpike, une Course Chronométrée sur Royal Raceway se concentre fortement sur l’exploitation optimale de chaque dérapage et de chaque virage. Il existe de nombreux endroits sur le parcours où un Champignon pourrait être utile, mais le

les raccourcis ici ne sont pas des éléments qui changent le jeu comme dans d’autres parcours, tels que Donut Plains 3.

Sur ce virage, vous pouvez vous permettre de passer à côté des Pièces et prendre le virage aussi serré que possible contre l’intérieur

Le virage en épingle après les trois premiers Pièces mène à un autre regroupement de trois Pièces, restez à l’intérieur et collectez la pièce isolée près des marqueurs rouge et blanc.

Un autre trio de Pièces peut être trouvé juste avant la rampe sur le côté gauche du parcours. Vous pouvez en collecter deux pendant le tour 1, puis brûler un Champignon pour prendre la rampe et couper une partie du parcours. Cependant, ce n’est pas forcément une utilisation efficace de vos objets. Conservez-les pour plus tard !

Le virage conduisant au saut en montée comporte plus de Pièces à collecter, avec une paire sur le

la ligne intérieure étant la cible idéale.

En approchant du saut, quatre pièces, trois alignées en deux rangées, peuvent être trouvées. Si vous avez bien réussi votre premier tour, c'est ici que vous atteindrez dix pièces.

En traversant le lac, vous pouvez collecter d'autres groupes de pièces si vous avez encore besoin de d'atteindre dix sur

Le tour 1. Après avoir atterri du vol en deltaplane, coupez le prochain virage à gauche en utilisant un champignon sur l'herbe, aussi près du mur de pierre que possible !

En progressant sur votre chemin à travers cette série de virages, ne ratez pas de collecter les pièces tout en dérivant et en utilisant le mini-turbo jusqu'à l'arrivée. Comme toujours, restez à l'intérieur des virages autant que possible.

un

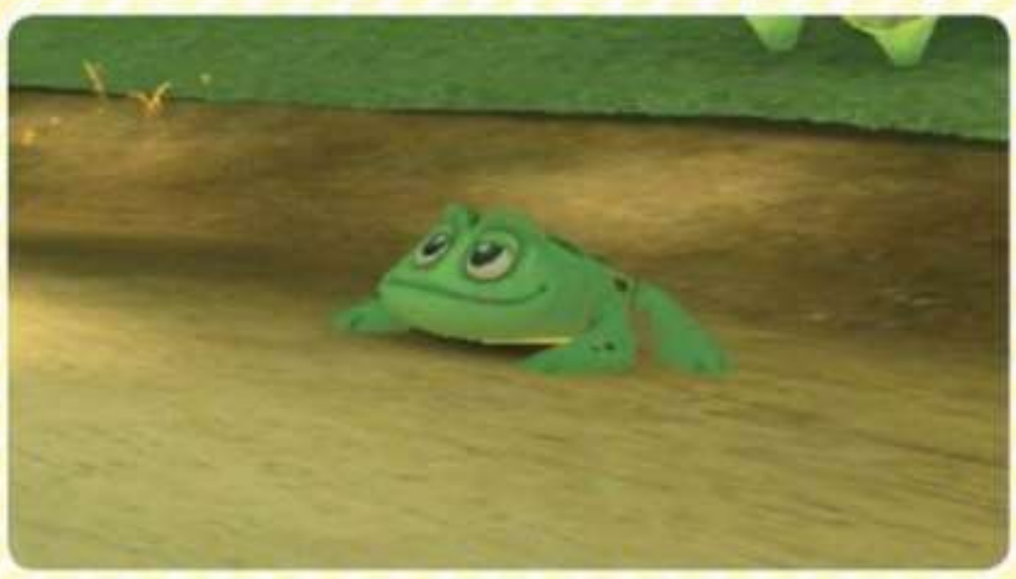
ou Carrosserie : Prancer

3DS Jungle DK

Après avoir repoussé une horde enragée de Tikis et avoir repoussé les Snowmads, l'île de Donkey Kong est à nouveau un lieu des coupes classiques. Les coureurs se battront contre le tracé autant que les uns contre les autres en déchirant la jungle à la recherche de la victoire !

ATTENTION : AIDE EN PÉRIPHÉRIE

Tourelles DK : Bien que Donkey Kong trouve ces tonneaux très utiles dans ses jeux, dans Mario Kart ils n’aident personne, ralentissant et arrêtant tout pilote qui n’utilise pas un champignon ou une Super Star pour les traverser.



Frogoons : Ces énormes grenouilles sautent sur une section du tracé et peuvent gêner votre course.

Tiki Goons : Rencontrées dès le début, les Tiki Goons patrouillent lentement sur le tracé et sont assez grandes pour éviter toutes les Tiki Goons tout en essayant de maintenir un

Piliers hurlants : En glissant près de ces statues durant la dernière partie de la course, leurs cris génèrent des rafales de vent qui peuvent vous ralentir.

rapide la ligne de course peut être un défi.

ne

Grand Prix

Bientôt après le/la course, vous rencontrez un court coupure dans la piste. Arbre racines ont développé à travers la piste et peuvent être boostés pour une vitesse supplémentaire.

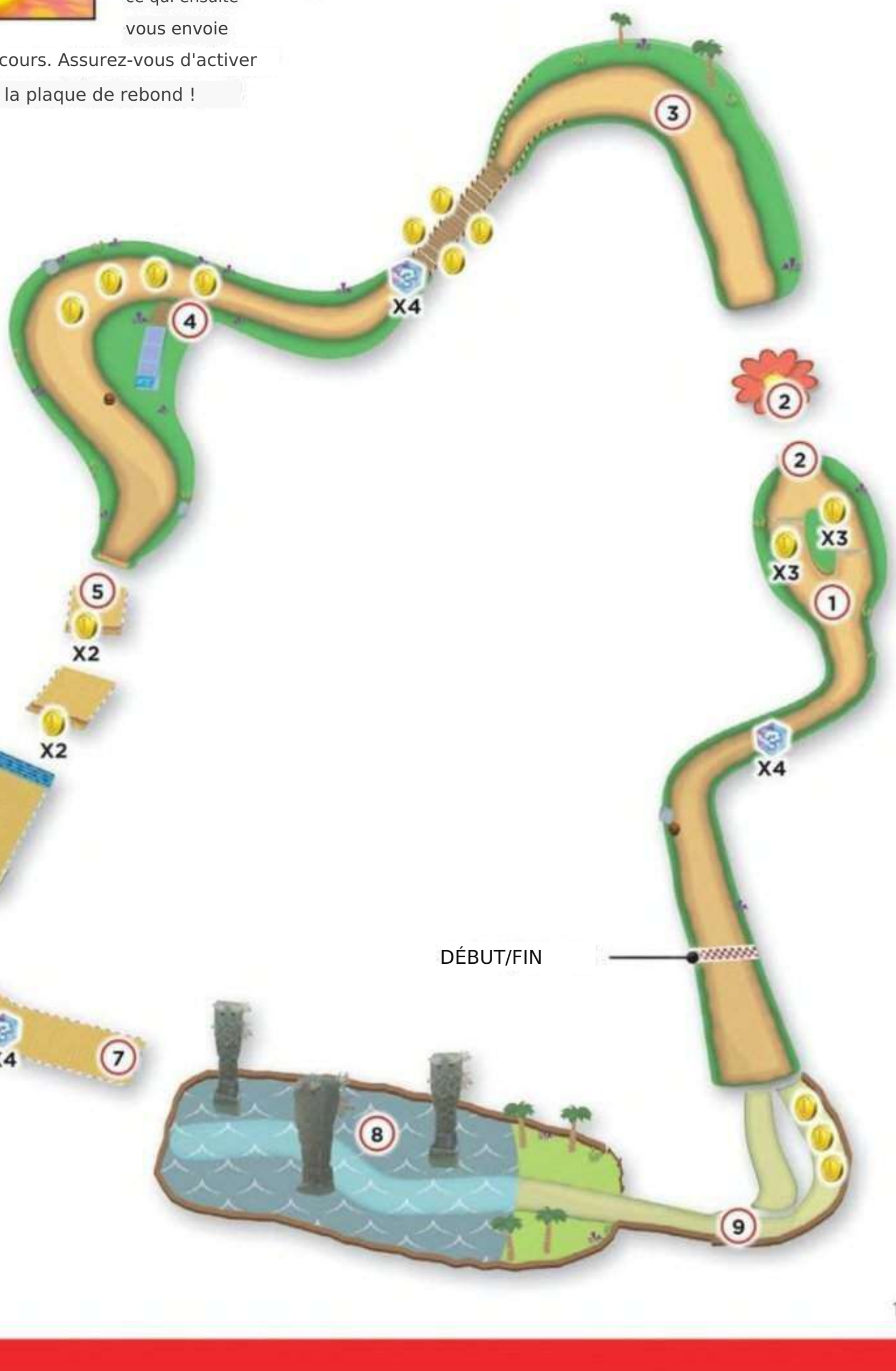
en train de commencer

Ne manquez pas de collecter des pièces sur l'un ou l'autre chemin !

Juste après le une séparation rejoint, rial envois de rampe vous envole sur une plaque de rebond, ce qui ensuite vous envoie vers la prochaine portion du parcours. Assurez-vous d'activer les Jump Boosts sur la rampe et la plaque de rebond !

Cette portion de la piste est protégée par trois Tiki Goon. Vous pouvez vaincre les Goons Tiki avec divers des objets si vous les avez à disposition, mais il est préférable pour éviter complètement les Tiki Goons et économiser des objets que vous avez pour les autres coureurs !

Mode Grand Prix



Après avoir traversé le pont, vous pouvez rester sur la piste et dériver à travers le virage gauche qui arrive, en collectant des Pièces et en évitant les Frogoons sur la route. Sinon, si toi couper ceci tournez tôt et suivez la rampe de pierre sur la gauche de cette partie de la piste, vous pouvez lancer Jump Boost depuis une rampe de vol et prendre de la vitesse.

Si vous avez choisi le chemin avec la rampe de vol, les trois panneaux dash consécutifs à venir rampe peut allonger votre vol si vous déclenchez correctement Jump Boost depuis chaque rampe. Cependant, il est quelque peu plus facile de collecter les Pièces sur ces rampes si vous ne glissez pas.

Restez à l’intérieur de ce virage en épingle pour continuer à collecter des Pièces. N’oubliez pas de déclencher Jump Boost depuis le rampe à venir ! Une chose particulièrement méchante à faire est de placer des Bananas sur la rampe de vol à venir, car cela laisse peu de place aux autres coureurs pour manœuvrer.

Les Piliers Hurlants envoient de forts courants d’air qui peuvent ralentir votre progression sur ce fossé. Tomber dans l’eau bien en dessous n’est pas une option gagnante, alors essayez d’atteindre la piste de l’autre côté !

Il vous reste une dernière bifurcation à négocier sur la piste. Suivre le parcours principal sur le chemin supérieur mènera à quelques pièces supplémentaires. Cependant, l’itinéraire le plus rapide est de franchir l’écart à gauche de l’endroit où vous atterrissez après votre vol en deltaplane. La piste courte ici vous met sur une ligne droite jusqu’à l’arrivée ! Propulsez-vous par les tremplins de cette route inférieure pour maintenir votre vitesse.

Course contre-la-montre

Lorsque vous arrivez à la première bifurcation sur la piste, prenez le côté gauche. C’est une voie légèrement plus directe vers le dash rampe de panneau et coussin rebondisseur. N'oubliez pas de collecter une Pièce ici à chaque tour, et assurez-vous de déclencher Jump Boost depuis la racine de l’arbre et les sauts à venir.

Restez aussi près que possible du côté gauche de la piste, en dépassant les Tiki Goons. Lorsque vous arrivez à la pont, collectez deux Pièces. Au tour 3, aucune Pièce ne doit rester sur ce pont !

Vous avez le choix ici : prendre le raccourci de la rampe de vol, ou rester sur le sol niveau et collectez les quatre Pièces tout en évitant les Frogoons. Vous pouvez aussi essayer de prendre ce virage en utilisant un Champignon pour traverser l’herbe entre le mur intérieur et la rampe en pierre. Pour la dernière option, activez le Champignon en traversant sur l’herbe pour éviter de partir en l’air.

ns

Lorsque de traverser plusieurs accélérations la rampe de panneaux sauts, vous vous pouvez collecter deux pièces pendant vos deux premiers tours, si vous le faites correctement. Faites un saut turbo en à chaque rampe !

Le antigravité virage en épingle a deux pièces que vous pouvez prendre récupérer sur le à l'intérieur. Idéalement vous devriez être à sept pièces avant de traverser le Screaming Gouffre de colonne sur votre premier tour.

Même si cela fait mal sans avoir dix pièces avant la fin de le tour 1, il vaut mieux prendre le raccourci dès que possible atterrissant après le vol en deltaplane. Essayez d'obtenir un mini-turbo en dérapant sur ce raccourci, mais vous pouvez aussi utiliser un champignon ici pour maintenir votre vitesse.

Note

Unless you go out of your way to collect ten des pièces lors de votre premier tour, , y ou'll likely have to hit that passage d'arrivée au tour 2. Le temps que vous gagnerez ve taking des trajectoires de course plus rapides de façon constante à travers he course compenseront le fait de ne pas être au maximum de vos pièces aussi tôt que possible. .

Mode Chrono

Le meilleur de Nintendo 150cc
Temps de course: 2:20.006
Joueur: Nin*Rie

Coureur: Donkey Kong

Corps: Varmint

[3 Roues: Monster

Planeur: Waddle Aile

Le meilleur de Nintendo 200cc
Temps du chrono: 1:46.758
Joueur: Nin*Polly

@ Coureur: Yoshi

po Corps: City Tripper

Roues: Hot Monstre

Planeur: Planeur en papier

STAR CUP

Sunshine Airport

La Star Cup s'ouvre par une course déchaînée à travers l'aéroport Sunshine. Slalomant sous et au travers des avions sur le parcours, les coureurs seront propulsés dans les airs lors de passages dangereux à côté d'avions commerciaux. Le plus grand danger ici réside dans les immenses sections planeurs du tracé, source de peine pour les conducteurs pris en plein vol par les éclairs, les Carapaces rouges et les Carapaces épineuses.

ATTENTION : AIDE EN PÉRIPHÉRIE DU ROUTE (ROUTE)

Les failles : il y a deux vols prolongés pendant cette course, tous deux des moments de vulnérabilité extrême à attaque. Se faire toucher ici vous coûtera beaucoup de temps, et peut-être la course entière !

Piliers Boost de rotation : la portion du tracé entre les deux sections volantes est ponctuée par ces piliers. Ils peuvent vous aider à vous propulser en avant, mais si vous les touchez avec un mauvais angle, vous pourriez sortir de la piste !

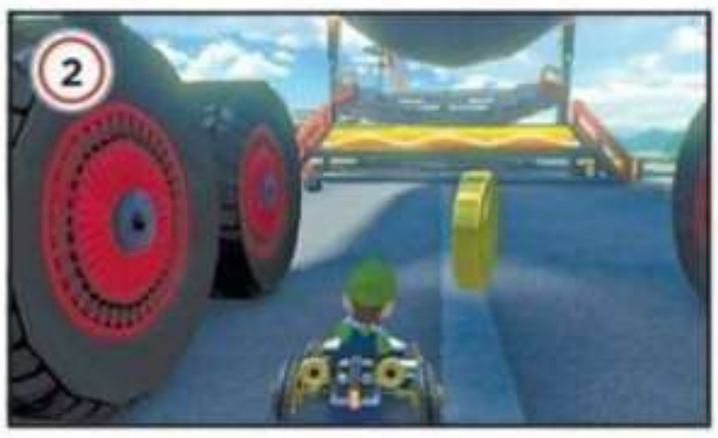
Avion de ligne : Certains coureurs et configurations de véhicule peuvent prendre beaucoup d'altitude lors du deuxième vol, ce qui est bien jusqu'à ce que l'avion de ligne vous frôle presque. Ne soyez pas surpris par quelque chose d'aussi gros !

Caisses d'expédition : Des bandes transporteuses déplacent des caisses à travers des emplacements clés sur ce parcours, ce qui peut vraiment vous ralentir si vous ne assez lourd ou assez rapide pour les percer.

Grand Prix

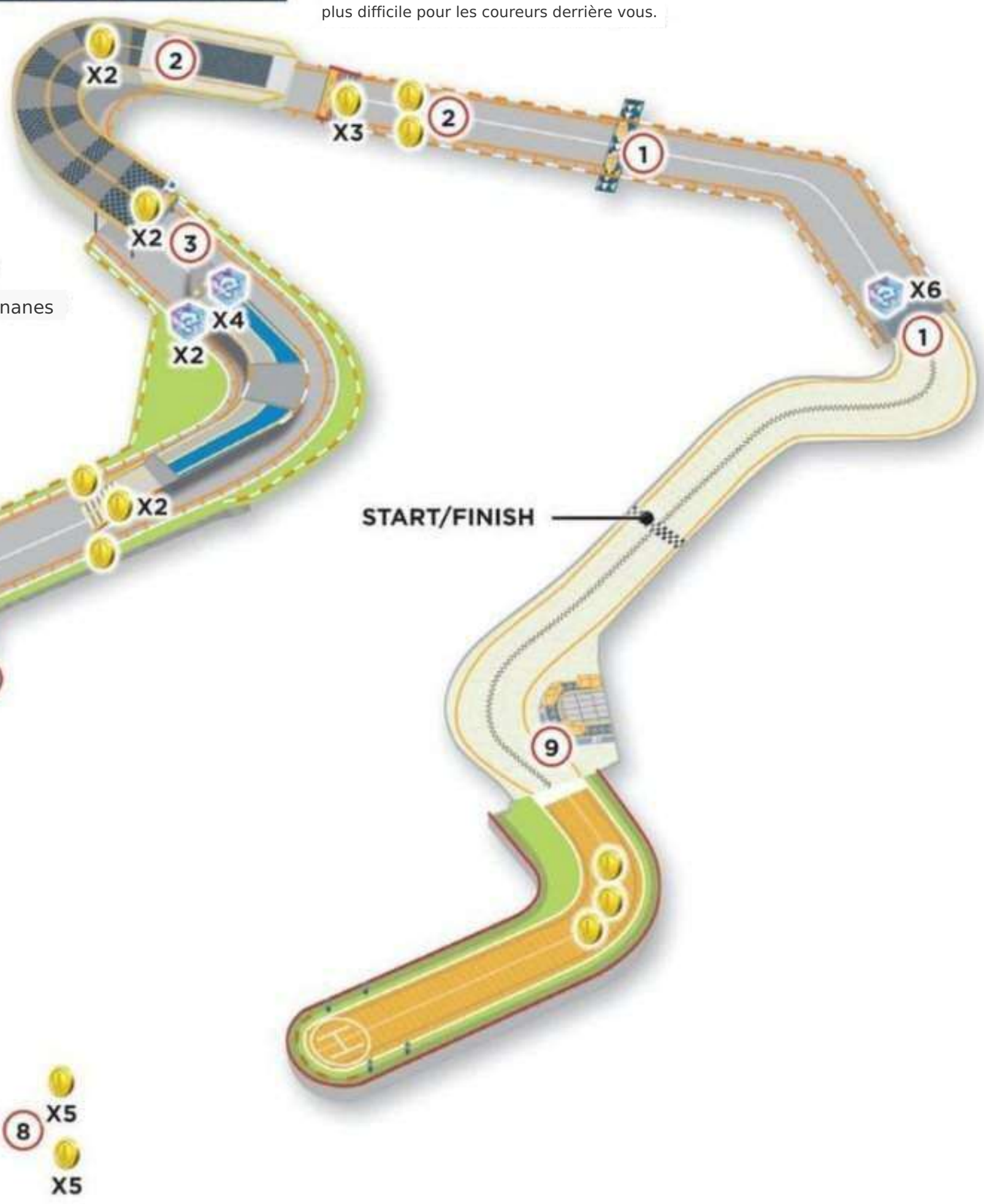
Le premier gauche te laisse tomber hors du terminal, et vous pouvez Saut Boosté du rebord pour un peu de de vitesse supplémentaire. Tout de suite vous rencontrerez des caisses sur les ceintures transporteuses. Tant que vous maintenez la vitesse, vous pouvez les percer avec une perte minimale de l'élan. Vous pouvez aussi saut booster hors le ceinture transporteuse.

Si tu es resté sur le haut plateforme, vous peut en fait lancer sur l'aile d'un autre avion de ligne et course au-delà et à travers l'avion. C'est sans doute le la voie la plus rapide, bien qu'avec des champignons vous pouvez couper sous l'avion, à travers l'herbe sur la droite côté de la piste.



Passage sous le avion de ligne, un trait rampe de panneau lanceront tu sur une part supérieure du parcours. Ne tombez pas dans la zone inférieure pendant que vous naviguez dans le virage serré à gauche ici. Se remettre de cela prendra beaucoup de temps si vous n'avez pas de champignon. Cet endroit peut être très difficile section à naviguer alors que la course progress. Attendez-vous à plusieurs bananes à être placées ici.

En prenant ceci virage à gauche large peut gagner toi un peu Pièces. Définir sur les bananes là aussi, pour rendre la vie plus difficile pour les coureurs derrière vous.



Mode Grand Prix

Sinon, il existe un raccourci à l'intérieur de ce virage : une petite rampe dans l'eau qui, combinée avec un champignon, peut gagner du temps. C'est un raccourci très risqué à tenter sur les difficultés supérieures !

Le premier vol survient après une série de panneaux à tic-tac et une rampe, vous propulsant loin au-dessus de l'eau vers une section antigravité du parcours. Si vous êtes à la traîne et que vous avez un Lightning, un truc ingénieux est de l'utiliser juste au moment où les leaders traversent ce vide.

La piste après le premier vol est une longue courbe droite, avec des piliers Spin Boost placés tout au long

petit. Si vous frappes un pilier et embtt votre adversaire, vous obtenez une poussée utile de vitesse. Faites juste attention à ne pas tomber ici — il n'y a pas de garde-corps pour vous protéger à l'intérieur de la piste !

Le deuxième vol vous donne plus de contrôle que le premier, vous permettant de diriger pour collecter des groupes de pièces. Un avion-passager passe occasionnellement par cette zone, et vous pouvez ramasser encore plus de Pièces si vous vous en approchez suffisamment.

Les virages finaux ramènent au terminal. Vous pouvez utiliser des Champignons pour booster netthrough les cargaisons courroie transportatrice et les caisses qui s'y trouvent. Ne manquez pas l'occasion d'un Jump Boost sur les rampes de la courroie aussi !

Course Contre-la-Montre

La courbe en S juste au début du

le parcours est effectué le plus rapidement possible en traçant une ligne aussi droite que possible, en dérapant uniquement vers la gauche en approchant de la sortie vers le terminal.

Il y a cinq pièces sous le premier avion-passager que vous dépassez. Vous pouvez en récupérer deux au cours des deux premières tours. Une autre paire de pièces se trouve sur la section surélevée de la piste juste derrière l'avion, bien qu'une seule puisse être raisonnablement récupérée pendant un tour.

Ne traversez pas réellement l'avion-préposé ! Il est plus rapide d'utiliser un Champignon pour traverser l'herbe sur le

au sol à droite de celui-ci. Si vous choisissez de garder le Champignon pour plus tard, coupez le virage aussi près que possible de l'herbe.

Si vous ne pas coupez à travers l'herbe à droite de l'avion-passager,

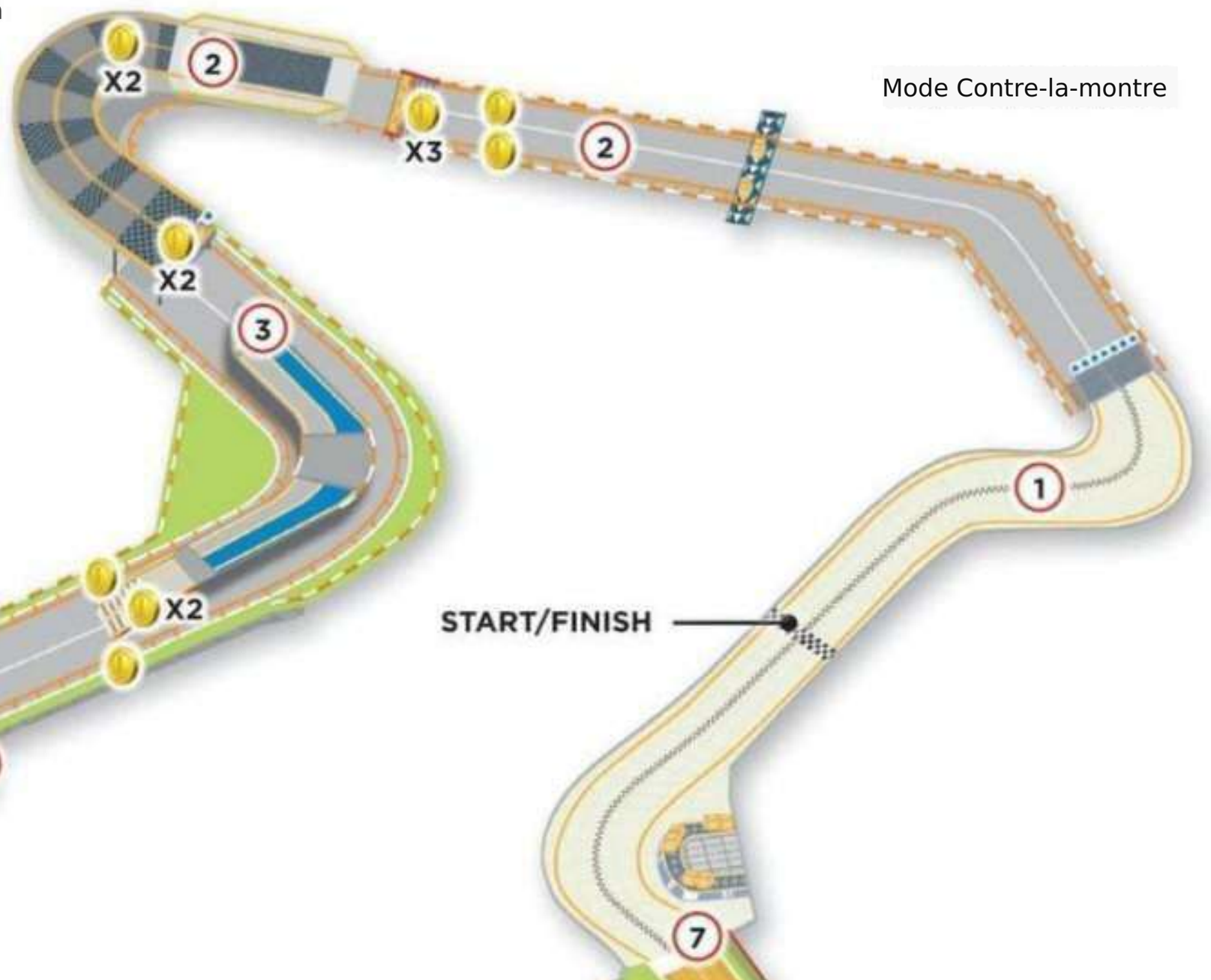
vous pouvez utiliser un Champignon pour ce raccourci rampe au-dessus de l'eau. Cela vous coûte une chance d'obtenir encore plus de Pièces.

Pendant la portion antigravité du circuit, vous pouvez essayer de toucher au moins deux piliers de Spin Boost tout en profitant de la courbe douce du circuit pour enchaîner plusieurs Mini-Turbos en dérapant. Restez à l'intérieur du virage autant que possible, en ignorant les pièces. Vous pourrez les récupérer plus tard.

Il n'y a aucune raison de ne pas utiliser ce dernier raccourci. Il ne nécessite même pas de Champignon ! Assurez-vous simplement d'éviter les caisses lorsque vous faites un Saut Turbo depuis le tapis roulant.

Le vol depuis le ciel passe devant deux groupes de cinq pièces. Visez la zone d'atterrissage au loin afin d'avoir une bonne vitesse en abordant la dernière ligne droite.

Mode Contre-la-montre



Nintendo's Best 150cc
Time Trial Time: 2:20.447
Player: Nin*Leonel

Pilote : Rosalina

= Châssis : Circuit Spécial

@ Roues : Standard

Glider: Super Aile

Nintend : o's Best 200cc
Temps : Tr ial Time: 1:45.437
Joueur : Nin*Shc

Pilote : Luigi

os Châssis : Moto Jet

® Roues : Métal

= Aile : Aile Avion

Soteaux des Dauphins

Un parcours humide et sauvage, Dolphin Shoals mettra à l'épreuve vos capacités de course sous l'eau, vous envoyant à travers une grotte dangereuse et courant au-dessus, ou sous, un monstre Unagi. Cela peut être une course difficile à gagner, surtout à des niveaux de difficulté élevés où les erreurs coûtent beaucoup plus cher, et les adversaires informatiques sont beaucoup plus vicieux.

CAU TION: ASSISTANCE EN CAMINO

Jets d'eau : Idéalement, les jets d'eau projetés par les tuyaux dans la grotte souterraine vous aident à franchir des écarts très dangereux. Si vous êtes mal aligné, ils peuvent tout aussi bien être un obstacle qu'un autre concurrent. Vous pouvez faire un saut rapide (Jump Boost) sur ces jets d'eau pour vous déplacer plus vite.

Grand Prix

Le premier virage mène à une zone ouverte avec plusieurs rampes dont vous pouvez faire un Jump Boost. Les anneaux derrière chaque rampe ajoutent aussi une petite vitesse, mais il est en fait plus rapide de tisser la trajectoire

entourant les rampes entièrement

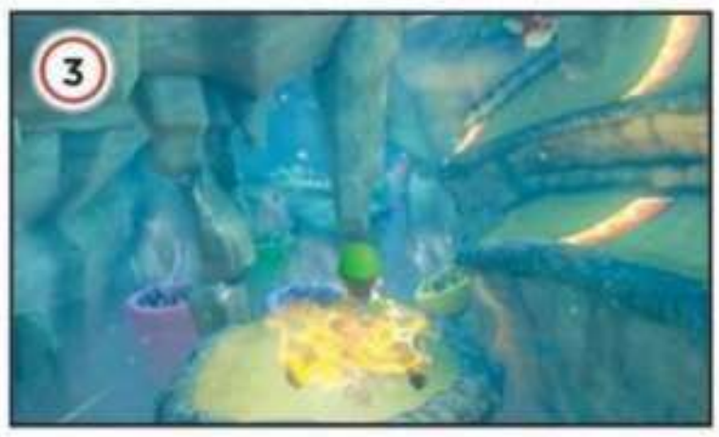
tout en maintenant le chemin aussi droit que possible.

Après un long virage en spirale vers la gauche, vous vous retrouvez devant une grotte remplie

d'eau jaillissant de

tuyaux. Quatre trajets distincts sont possibles.

Le centre est le trajet le plus direct, mais il offre aussi la plus grande probabilité d'être projeté dans l'abîme par



d'autres coureurs, ou simplement échouer à franchir chaque trou que les jets d'eau tentent de vous lancer par-dessus.

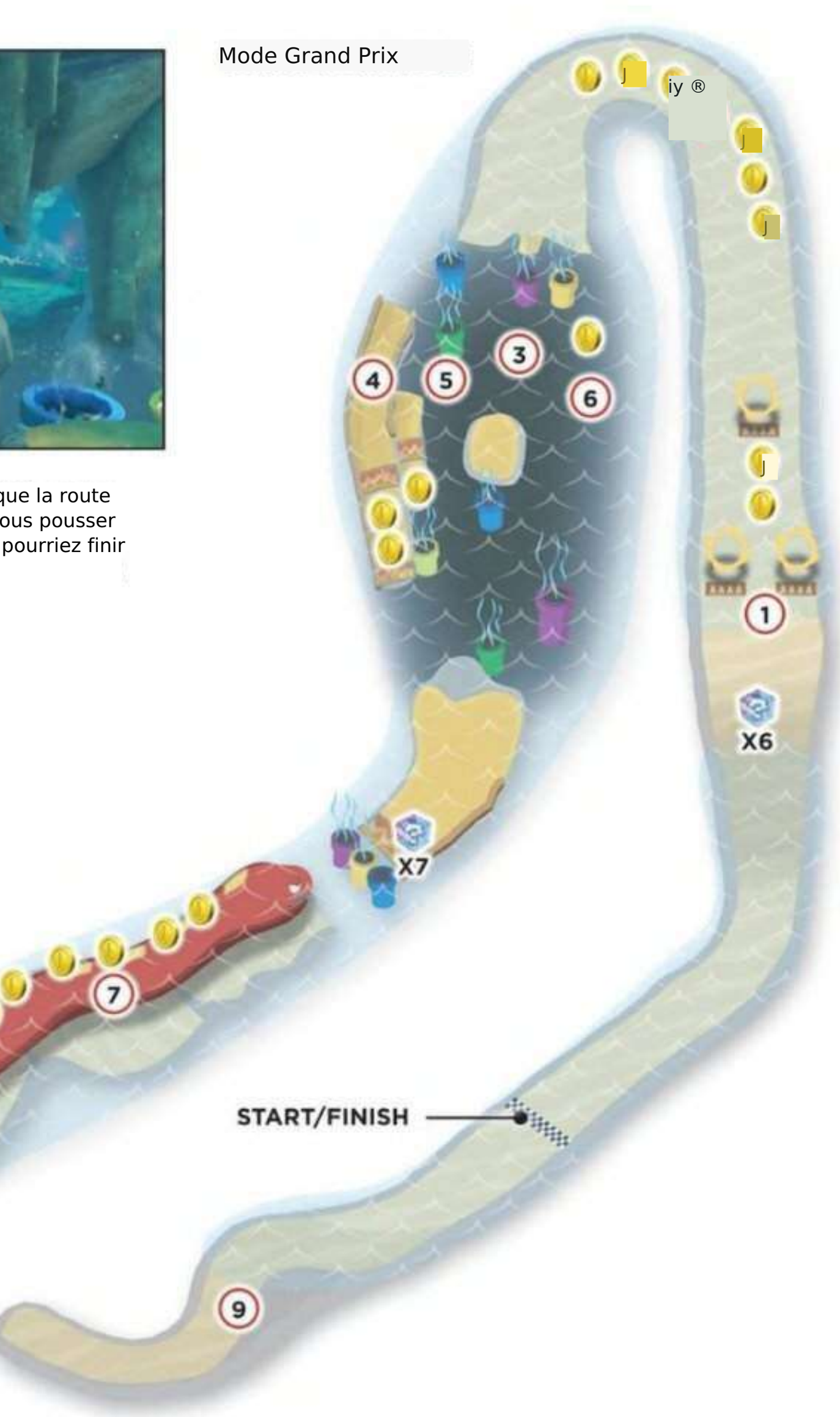
The right-hand route évite une grande partie du danger de la grotte, et offre même un panneau de dash qui vous aide à vous mettre en position pour affronter le prochain défi.

À gauche de la route sur l’extrême droite, il y en a une autre qui est arguably plus rapide. Elle peut être atteinte en conduisant entre les tuyaux bleus et violets près du début de la grotte, en visant un tuyau.

La route de gauche exige presque autant de foi que la route centrale, car plusieurs flux d’eau essaieront de vous pousser à travers la grotte. Si vous êtes mal aligné, vous pourriez finir dans l’abîme.

À la fin de la grotte se trouve un ginormous Unagi. Il est amical avec les coureurs tant que vous ne volez pas directement dans sa bouche. Le panneau de dash devant lui vous propulse sur son dos, et vous pouvez utiliser Jump Boost sur sa colonne vertébrale à répétition pour gagner de la vitesse. La colonne vertébrale est aussi un bon endroit pour placer des Bananas afin de déstabiliser les joueurs informatisés—ils essaieront aussi Jump Boost ! Si vous tombez, il y a du terrain sous lui, mais vous perdrez les Jump Boost et pourriez perdre quelques places sur des difficultés plus élevées.

Mode Grand Prix



La sortie des grottes est juste derrière l'Unagi, une droite longue et facile qui vous permet d'accumuler plusieurs Mini-Turbos. Faites attention aux poids lourds dans cette section si vous êtes dans un peloton. Il n'y a pas de murs pour vous protéger de la chute !

Après un court vol au-dessus de l'eau, la dernière courbe en S se dresse entre toi et l'arrivée. Les coureurs avec

Les Champignons tenteront de couper la majeure partie de ce virage. Si vous n'avez que des Bananes, vous pouvez essayer de miner l'entrée du raccourci dans l'espoir de ralentir un adversaire.

Course chronométrée

Il est tentant d'en prendre deux sur les

les rampes et de Jump Boost à travers les anneaux. Cela vous ralentira en réalité plus que vous n'accélérez ! Visez uniquement la rampe centrale pendant le premier tour pour collecter les deux pièces dans

à l'avant. N'utilisez pas Jump Boost dessus pour éviter d'être propulsé hors de l'eau, ce qui vous ralentira. Lors des deux tours suivants, esquivez simplement les rampes de manière fluide tout autour.

Cette longue courbe vers la gauche contient un total de six pièces à collecter. Une course optimale ici

devrait placer vous à huit pièces avant de sortir du virage pour le

grotte à venir

Bien qu'il y ait quatre chemins dans cette grotte, le chemin de droite est sans doute le plus rapide et doit être emprunté à chaque tour. N'oubliez pas de Jump Boost sur le courant d'eau menant au chemin de droite pour gagner un peu de vitesse ! En traversant les panneaux de dash ici, deux pièces peuvent être collectées sur le côté inférieur gauche de la piste, juste avant la rampe du panneau de dash qui vous propulse vers la prochaine section de la grotte. Idéalement, vous en êtes maintenant à dix pièces.

Jump Boost sur les courants d'eau vers le

le dos géant de l'Unagi. Cette partie du tour repose sur votre capacité à réaliser plusieurs Jump Boosts sur la colonne vertébrale de l'Unagi tout en avançant sur

le plus rapidement possible. Ce n'est pas facile, mais les tours les plus rapides sur Dolphin Shoals en dépendent!

Sortez de la grotte avec un saut turbo sur la rampe, puis dérapez dans le prochain virage à droite.

Si vous n'avez pas encore atteint dix pièces, vous pouvez en attraper une autre dans le virage lui-même, et d'autres se trouvent en l'air lorsque la rampe de vol vous propulse au-dessus de l'eau vers les derniers virages du circuit.

Le raccourci utilisé par certains pendant le Grand Prix est essentiel pour un contre-la-montre rapide ici, et vous devrez l'utiliser à chaque tour. Lorsque vous atterrissez après le court vol en deltaplane, tournez à gauche et alignez-vous sur le sol rocheux à droite du circuit principal, puis foncez tout droit vers l'arrivée. Utilisez un Champignon dès que vos roues avant touchent les rochers et foncez vers la ligne d'arrivée !

Meilleur temps Nintendo 150cc Contre-la-montre : 2:14.832

Joueur : Nin*Skip

Pilote : Wendy

Roues : Bois

Châssis : Landship

Aile : Cerf-volant Bowser

Meilleur temps Nintendo 200cc Contre-la-montre : 1:38.91

Joueur : Nin*Polly

Pilote : Ludwig

Wheels: Blue Standard

Châssis : Steel Driver Aile : Cerf-volant Bowser

Mode Contre-la-montre

Electrodrome

Le rythme puissant et les lumières clignotantes contrastent avec ce parcours étonnamment relaxant. Electrodrome est une piste assez ouverte pour la plupart. Exploitez chaque courbe, dérapez souvent et déclenchez autant de Mini-Turbos et Super Mini-Turbos que possible.

CAUTION: AUCUNE ASSISTANCE AU BORD DE ROUTE

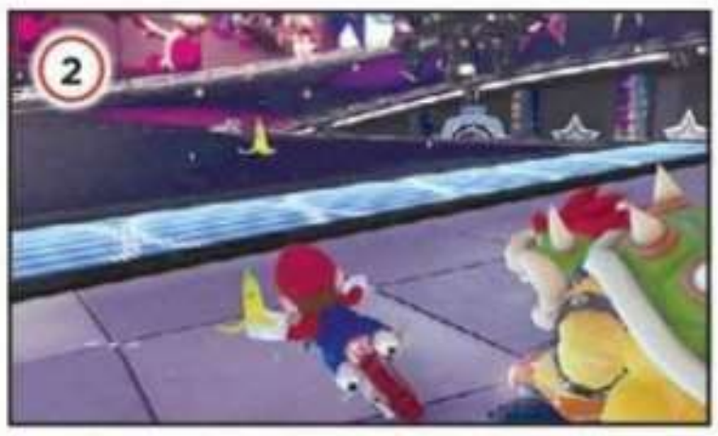
Plantes-piranhas déchaînées : vous les trouverez occasionnellement dans des tuyaux à certains coins du parcours. Restez vigilant et assurez-vous de ne pas vous en approcher trop.

Le Rugueux : des zones sombres mais brillantes sur le parcours, comme celle montrée, vous ralentiront pas mal à moins d'utiliser un champignon pour les franchir rapidement.

Piliers de boost rotatifs : Comme d'habitude, assurez-vous de ne pas vous faire tourner contre un mur ou sortir complètement de la piste si vous avez l'intention de les utiliser.

Grand Prix

La piste commence par un vol au-dessus d'un gouffre. En affrontant le virage à gauche qui suit, évitez d'entrer dans le



Cette section est une conduite antigravité assez simple le long des murs vers une bifurcation sur le parcours

partie rugueuse de la piste à moins que vous n'ayez un champignon. Les cônes lumineux ici sont inoffensifs.

C'est une longue ligne droite, avec un fort potentiel de coups par des capsules. La piste est suffisamment large pour que certains personnages puissent réaliser des Mini-Turbos tout en avançant plus ou moins vers l'avant, mais c'est difficile à réaliser.

Ne manquez pas ces piliers d’Accélération pour un coup de vitesse rapide !

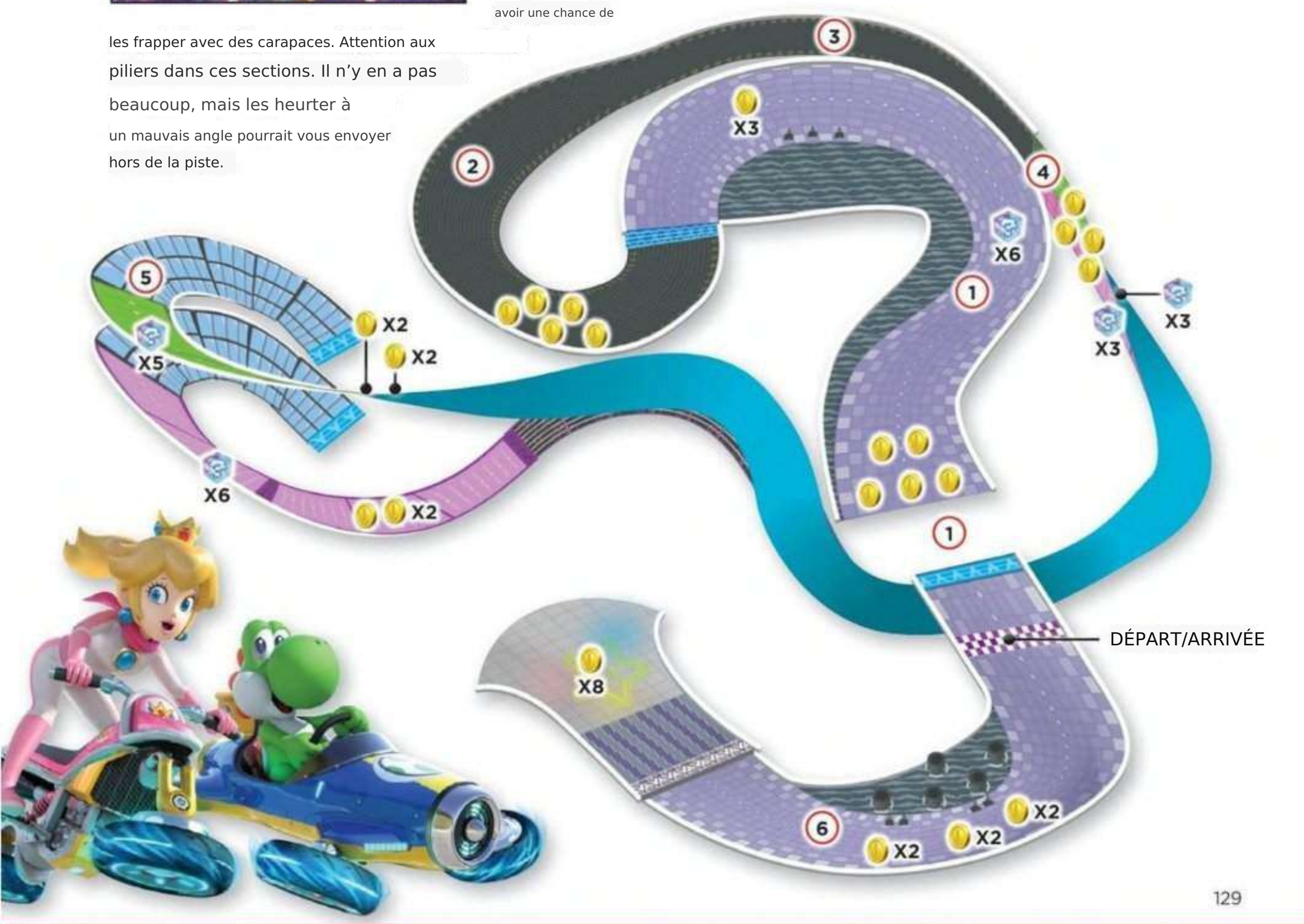
La séparation dans le parcours est marqué par un Accélération pilier. Aucun chemin n’a de véritablement distinct avantage, mais si vous êtes en train de reculer, vous pourriez vouloir prendre la même piste que les leaders pour avoir une chance de

les frapper avec des carapaces. Attention aux piliers dans ces sections. Il n’y en a pas beaucoup, mais les heurter à un mauvais angle pourrait vous envoyer hors de la piste.

Le dernier virage pour le parcours divisé est une occasion de marquer plusieurs Super Mini-Turbos. Ne vous contentez pas simplement d’un seul dérapage propre sur tout le virage. C’est l’une de vos meilleures chances de réduire l’avance d’un adversaire, ou d’augmenter la vôtre !

La séparation les pistes finissent par se rejoindre, lancement les joueurs à travers un autre gouffre à le dernier grand virage de la course. Les Plantes Piranha infestent les tuyaux à l’intérieur du virage. Si vous avez un Champignon, vous pouvez couper à travers les tuyaux et le hors-piste pour une trajectoire plus directe vers la ligne d’arrivée.

Mode Grand Prix



Test chronométré

Après avoir glissé loin de la ligne de départ, collectez quelques pièces dans la forme en M au point d'atterrissage.

Le premier virage à gauche contient quelques pièces à collecter, mais au maximum vous pouvez probablement n’en décrocher qu’une par tour, et il est plus rapide de rester sur une ligne intérieure tout au long du virage. Vous pouvez collecter plus de pièces plus tard.

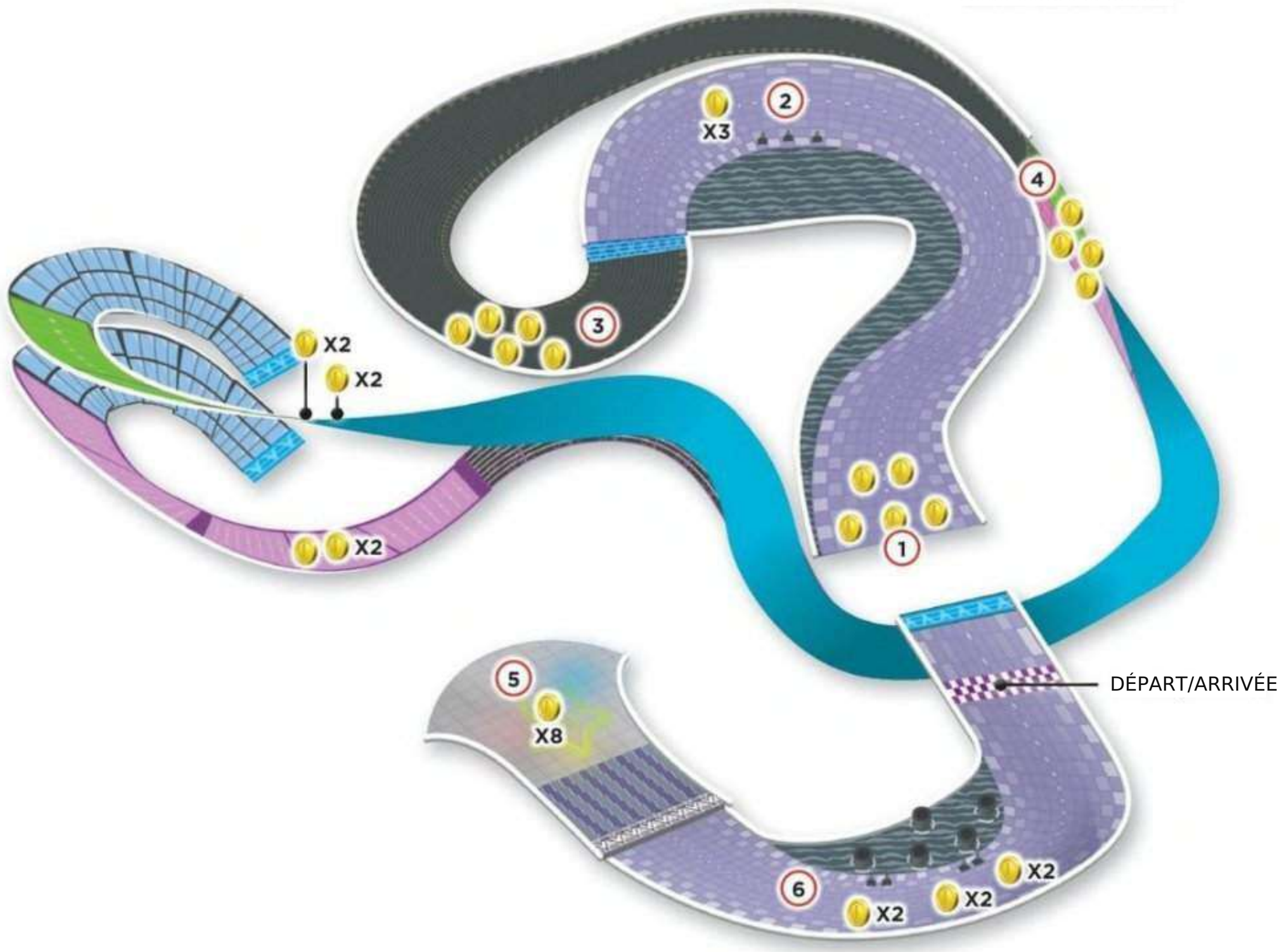
Après avoir franchi la portion antigravité du parcours, vous pouvez collecter davantage de pièces sur votre chemin jusqu’à la séparation de la piste

Le côté rose de la piste divisée est légèrement plus rapide, car il se termine finalement à l’intérieur du dernier virage avant que les pistes ne se rejoignent sur les rampes de glisse. Cependant, vous pouvez atteindre près de dix pièces plus tôt en prenant le côté vert, car il y a plus de pièces à collecter au départ.

Lors que vous glissez depuis la section de piste divisée, ne manquez pas l’occasion de collecter des pièces sur l’anneau rotatif à l’endroit d’atterrissage, mais aussi ne pas vous donner la peine de les ramasser si cela va vous ralentir davantage à la fin

Le raccourci à travers la partie rugueuse de la piste sur la gauche vous mènera devant des tuyaux, dont certains sont occupés par des Piranhas en délire. Une Champignon est nécessaire pour ce raccourci, mais il est possible que l'accélération s'estompe avant que vous traversiez complètement le terrain rugueux ! Ne soyez pas trop gourmand en essayant ce raccourci

Mode Contre-la-montre



Nintendo's Meilleur 150cc : Temps du Contre-la-montre : 2:21.023

Joueur : Nin*Yuya

& Voiture: Larry

Roue : Monster

Corps : Sport Bike

Planeur : Super Planeur

Temps du Contre-la-montre Nintendo 200cc : 1:40.943

Joueur : Nin*Laura

S Pilote : Roy

Roue : Cushion

Corps : Le Duc

Planeur : Parafoil

Mont Wario

Le Mont Wario n'est pas comme les autres pistes de cette coupe. En réalité, c'est une longue route divisée en trois sections, chacune remplie de danger. C’est littéralement tout en descente à partir d'ici lorsque vous commencez ! Rappelez-vous, vous n'avez droit qu'à une seule tentative pour bien performer dans chaque section. Si vous vous trompez tôt, vous devrez rattraper le temps pendant que vous continuez à descendre davantage la montagne.

CAU TION: ACCIDENTS AU BORD DE LA ROUTE

aller

Un manque distinct de garde-corps : la première section de ce parcours offre presque aucun filet de sécurité sur les côtés de la piste, soyez donc prudent lors des virages ici. Tomber tôt peut te coûter la course entière. Ne laisse pas cela arriver !

Glace lisse : la première section du parcours est sur de la glace, et il est possible d'être projeté hors de la piste si vous prenez vos virages trop larges.

Barrage de Wario : l'eau qui coule sur le barrage peut pousser vous éloigner à partir de panneaux de dash vitaux.

Arbres : la partie finale de la deuxième section est remplie d'arbres, debout et couchés. Vous pouvez prendre un Jump Boost sur les arbres tombés pour gagner de la vitesse, mais les arbres debout arrêteront tout pilote sur place.

Grand Prix

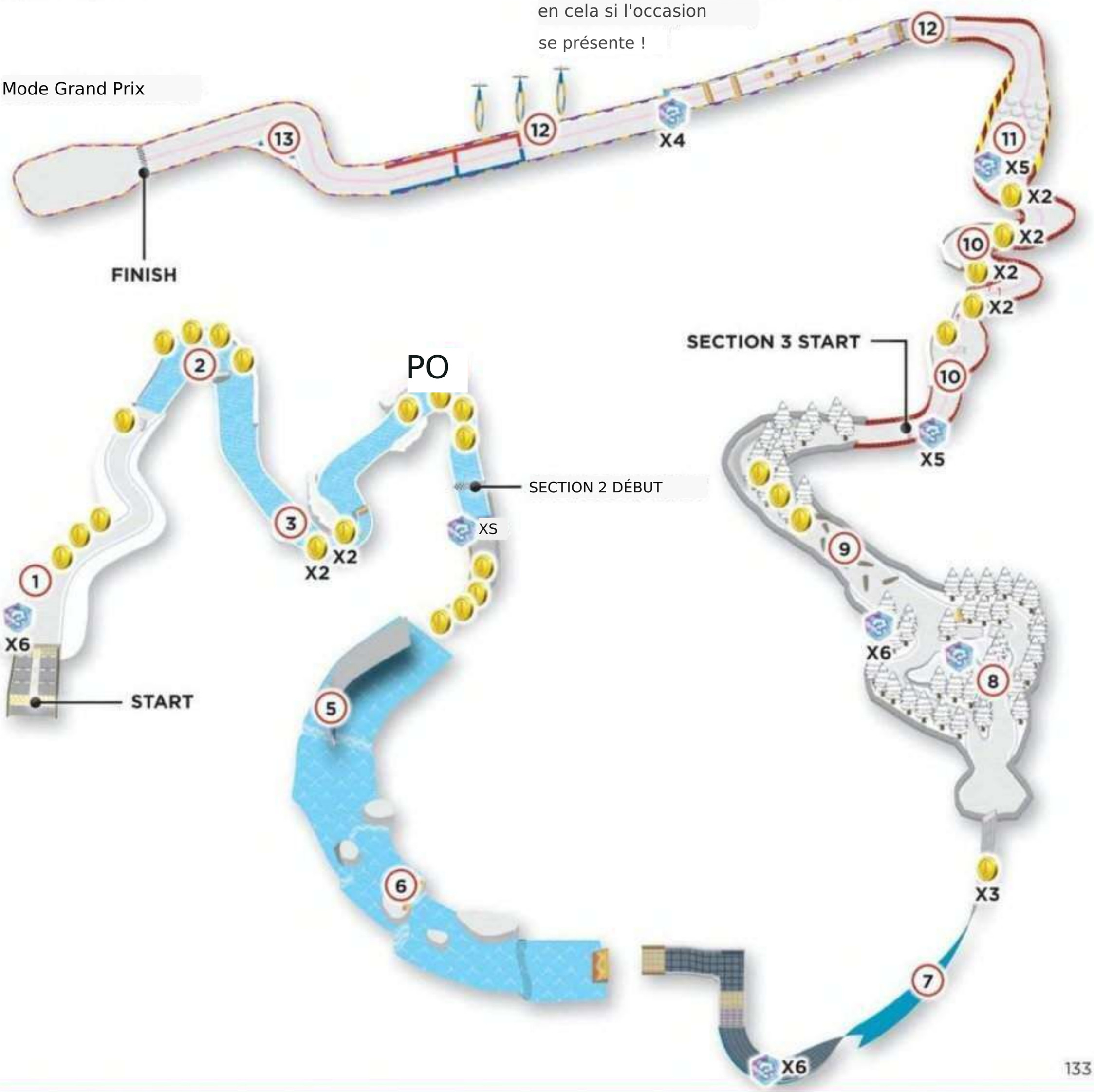
Vous commencez le par cours plongeant hors de un dirigeable— n'oubliez pas de Saut Boost hors le rebord de le départ rampe. Notez l'absence de clôture de protection sur les côtés du parcours. Voici combien de la première section est.

Le parcours devient glacé juste alors que vous atteignez la première vraie virage du course, un aigu droit. Restez sur la ligne l'intérieur comme le mieux que vous pouvez. Il y a une rampe dont vous pouvez vous projeter avec Jump Boost pour une vitesse supplémentaire et vous aligner sur virage prochain.

Peu après la première bifurcation est un autre sur un virage à gauche serré. L'extérieur la ligne a un tiret panneaux et Pièces, donc si vous êtes devant le peloton, envisagez de prendre le un chemin extérieur plus long juste pour refuser à vos rivaux quelques Pièces !

La première section de Mont Wario se termine par une dernier épingle à cheveux à droite. Commencez votre dérapage tôt pour faire il est plus facile de prendre le virage. Si vous êtes un pilote poids lourds et vous êtes au milieu du groupe, ce virage est votre dernier la chance d'envoyer les autres concurrents hors du circuit. Profitez en cela si l'occasion se présente !

Mode Grand Prix

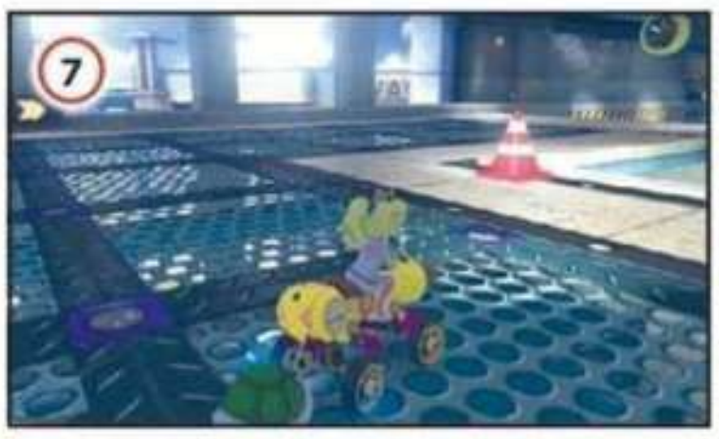


La section 2 commence en entrant dans une grotte massive. Lorsque vous avez l'occasion de sauter d'un

rampe régulière, ou utilisez une rampe bleue pour commencer à planer, prenez la rampe bleue. Si vous avez une pièce de planeur qui vous accorde une bonne vitesse, cela sera bien plus rapide que de gérer le terrain rugueux au sol.

Si vous avez choisi de planer, vous pouvez prolonger votre temps en l'air en atterrissant de force sur cette rampe de panneau de dash,

et en sautant juste au moment où vous atterrissez. Cela vous accorde le boost et vous maintient en vol.



Le barrage Wario est votre prochaine étape en empruntant la piste sinueuse hors des grottes. L'eau s'écoule le long du côté

du barrage, portant des panneaux dash avec lui. Essayez d'en viser quelques-uns, tout en vous assurant de viser le tunnel qui vous emmènera loin du barrage.

En sortant du barrage, vous atteignez une forêt enneigée, avec deux chemins évidents à choisir.

Si vous avez un Champignon, vous pouvez contourner les arbres et traverser la neige rugueuse pour utiliser une autre rampe bleue afin de planer directement dans la zone suivante.

Utilisez ces bûches pour Jump Boost afin d'obtenir un peu plus de vitesse, mais faites attention à ne pas être propulsé dans

arbres, et soyez prêt à gérer la section à venir remplie d'arbres pendant le long virage vers la droite.

Le final

la section du parcours commence par quelques rampes pour le Jump Boost à partir de, suivies par un

une série de virages sinueux à slalomer.

Les moguls juste après la première série de virages peuvent tous être utilisés pour des Jump Boosts. Obtenez autant de boosts que possible!

L'arrivée commence au sommet d'une dernière colline remplie de panneaux dash à atteindre. La colline se termine par

un panneau de lancement qui vous fait planer vers un ensemble d'anneaux—assurez-vous de les passer tous! Si des adversaires sont proches, préparez-vous à esquiver les Chuckes Vertes; Si vous avez une Banane, gardez-la pour la défense pendant cette section.

À l'atterrissage de votre vol de planeur, il y a une dernière S-curve à gérer au bas du

virage. si vous avez gardé un Champignon jusqu'à ce point,

vous pouvez couper ce coin pour une ligne droite vers la ligne d'arrivée.

Course Chronométrée

Juste après être descendu de l'aéroplane, il semble évident de collecter les trois pièces sur la piste.

Voici une autre bifurcation sur la piste, avec quatre pièces supplémentaires sur la route supérieure plus longue. Cependant,

À la place, collectez seulement celle à l'arrière tout en boostant sur le terrain accidenté, en visant la rampe au centre de la piste juste devant. La rampe elle-même contient une autre pièce que vous pouvez collecter.

Les panneaux de dash là-bas peuvent compenser la différence de temps entre les trajectoires intérieures et extérieures, et vous avez besoin des pièces après avoir laissé passer tant d'autres.

Il y a quatre Pièces sur le piste extérieure du premier grand virage ici, mais le la glace rend il est difficile de

Ceci est un étonnamment captivant transition du dash panneaux et rampe de la deuxième virage

passer sur une ligne droite. Vous voudrez déjà dériver vers à droite pour pouvoir Mini-Turbo vers la sécurité si nécessaire.

tous les collecter. Le mieux est de couper le coin serré sur le chemin supérieur, et sauter avec un boost depuis la rampe pour gagner du temps.

Mode Course Chronométrée

2) \\

réf 4

FINIR

Nintendo's Meilleur 200cc

Temps : Temps d'épreuve : 1:37.266

Joueur : Nin*Massim

2 Pilote : Wario

Corps ATV : Standard

Roues : Pourpre Slim

Aile volante : Aile Wario

Meilleur de Nintendo 150cc

Temps contre-la-montre : 2:03.483

Joueur : Nin*Elena

Pilote : Waluigi

Corps : Le Duc

Roues : Monstre

Aile volante : Aile Wario

Encore un virage difficile, revenez à droite. Quatre pièces supplémentaires bordent le centre de la piste, bien que, une fois de plus, la glace cela jouera contre vous. Il pourrait être plus rapide de sauter les pièces sur ce virage et de rester à l'intérieur de la piste.

Restez centré à l'entrée de la grotte pour la deuxième section du parcours afin de collecter quatre pièces supplémentaires. Il est tout à fait possible d'avoir dix pièces à ce stade de l'Intération Temporelle.

Profitez des rampes de panneau de dash à l'intérieur de la grotte afin de de maintenir votre vitesse, et de sauter sur les rebords ou rampes pour rouler au-dessus.

Lorsque vous conduisez le long des murs du Barrage Wario, assurez-vous de commencer haut sur le barrage pour attraper le les panneaux de dash sur les cascades lorsque vous vous dirigez vers la sortie du barrage. Idéalement vous pouvez attraper un boost sur trois panneaux.

Après avoir quitté le barrage, ne manquez pas une occasion to use un Champignon pour gravir cette colline derrière les arbres afin que vous peuvent utiliser une rampe de deltaplane pour contourner des parties plus complexes du parcours. Faites juste attention aux arbres lorsque vous revenez au sol !

Lorsqu'on passe devant ces troncs, commencez à vous orienter vers le côté droit du parcours. Couper le prochain virage menant à la troisième et dernière section du parcours demandera une conduite et une dérive très précises entre les arbres pour éviter de s'arrêter net !

Le slalom descendant se navigue mieux en restant bien serré à l'intérieur de chaque virage. Si vous dérapez trop large, vous perdrez du temps même avec un Mini-Turbo.

un boost de saut sur chaque gué lors de la descente vers l'épreuve finale. Assurez-vous simplement vous n'ignorez pas les virages à venir qui suivent !

Vous devez toucher sept panneaux de dash sur le chemin vers la rampe de vol final si vous voulez maintenir un bon rythme. Après avoir glissé à travers les anneaux, redescendez sur la neige pour préparer le dernier raccourci !

d'un boost de champignon à travers cette colline enneigée pour couper une arriviez au dernier virage et roulez vers la ligne d'arrivée !

LEAD

LEAF CUP

DS Wario Stadium

De grandes collines, de nombreux panneaux et d’énormes sauts font du Wario Stadium l’un des circuits les plus excitants du jeu, parfaitement adapté pour son retour au circuit Mario Kart et comme une ouverture appropriée à la Leaf Cup ! Les coureurs devront faire de leur mieux pour réussir chaque saut avec précision afin d’être en tête.

ATTENTION: AIDE EN PASSAGE ROUTIER RSA

Chaînes de feu : un obstacle qui fait son retour du château de Bowser, les chaînes de feu rendent les courses dans le Wario Stadium plus excitantes pour la foule... au prix d’être plus dangereuses pour les pilotes eux-mêmes.

Grand Prix

Trois virages très serrés accueillent les coureurs presque immédiatement après la ligne de départ, avec seulement un petit groupe de Boîtes d’Objets avant d’atteindre le premier virage. Ne soyez pas surpris dès le début de ce Grand Prix si vous avez du mal à sortir du peloton au début tout en négociant les virages !

LES PISTES—COPA FEUILLE £3}

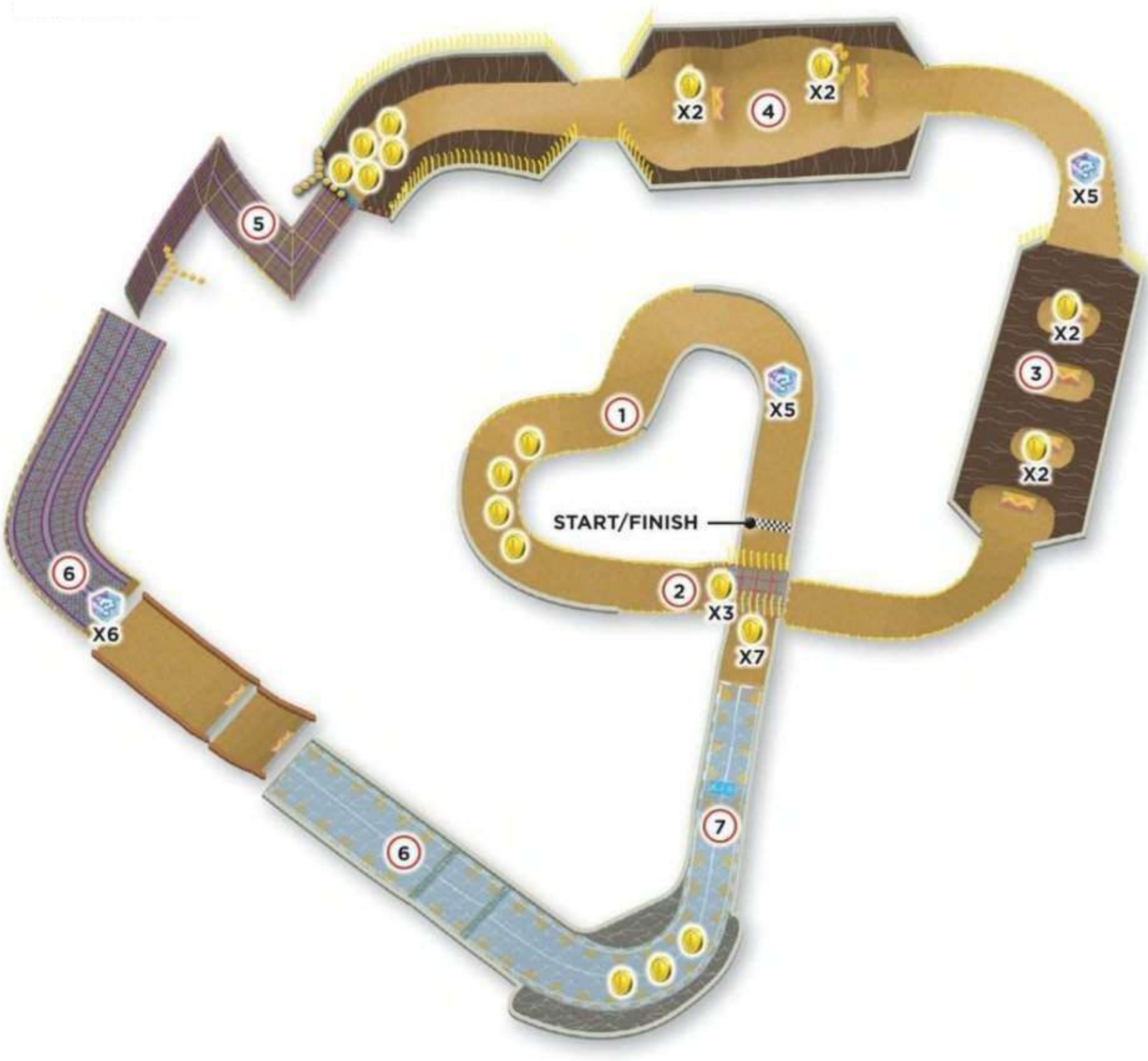
Ce premier saut peut piéger les coureurs peu préparés, alors qu'un virage à gauche aigu attend juste après être atterri. Comme avec n'importe quel saut sur ce parcours, c'est un endroit idéal pour utiliser des Bananas afin de déstabiliser les poursuivants de près.

Les quatre petites rampes insulaires dans la mer de boue ici peuvent toutes être boostées, permettant à un coureur de atteindre des vitesses incroyables avant le virage à gauche à venir... mais au prix du contrôle. Les coureurs qui traversent cette section auront du mal à esquiver les coquilles tirées contre eux, ou à manquer les Bananas placées sur les rampes elles-mêmes.

Ces deux grands sauts ont des anneaux de boule de feu juste derrière eux. Les sauts eux-mêmes sont légèrement décalés, ce qui rend difficile d'atteindre les deux panneaux de dash tout en conservant votre vitesse et en évitant les anneaux de feu. Vous pouvez vraiment gâcher un

racer's jour avec une attaque d'objet bien synchronisée ici !

Mode Grand Prix



Surveillez les chaînes de feu en traversant cette section tordue de la piste. Plus de danger lorsque une rampe vous projette hors de la section en plein air vers le niveau du sol. Si vous êtes dans un mauvaise position ici, vous pouvez manquer le saut et sortir des limites !

Un autre trio de sauts sur rampes dash panel vous attend juste après la section antigravité du parcours.

Encore une fois, les dash panels ici sont décalés les uns par rapport aux autres, ce qui rend difficile d'en toucher chacun en traversant cette section. En entrant dans l'eau ici, vous trouverez deux autres rampes qui peuvent être boostées par saut, bien que si vous avez accumulé suffisamment de vitesse dans la section précédente, vous en sauterez au moins une.

Le dernier tronçon commence par une rampe de glisse qui vous envoie voler au-dessus d'une étendue d'eau se dressant entre vous et la ligne d'arrivée. Si vous avez des objets pour saboter la rampe, utilisez-les ! De plus, frapper un concurrent en l'air au-dessus de l'eau peut lui coûter de nombreuses places si la compétition est serrée.

Time Trial

Naviguez les trois premiers virages en douceur, en prenant la ligne la plus directe possible. Dans le dernier virage, ne manquez pas les quatre pièces sur la ligne intérieure à l'approche du premier saut.

Anticipez le virage gauche serré après le premier saut. Restez sur la ligne intérieure, en vous assurant de collecter au moins une pièce sur cette rampe pendant le tour 1. Idéalement, vous quitterez le virage en visant directement le premier des quatre rampes de dash panel à venir.

Lors d'une course optimale à travers cette section, vous activerez Jump Boost sur les quatre rampes de dash panel, et lors de votre premier tour vous collecterez deux des pièces placées ici.

Sur les deux gros sauts, concentrez-vous sur toucher les deux rampes dash panel avec des Jump Boosts tout en en évitant les chaînes de feu. Vous pouvez récolter une pièce juste après la deuxième rampe, mais vous pourriez la manquer si votre vitesse est suffisante.

En approchant de la section antigravité de la piste, vous verra deux rangées de pièces : une avec deux pièces, et un autre avec trois. Au tour 1, prenez les trois pièces, échapper à la chaîne de feu juste au-delà d'eux, et naviguer le reste de la section avec des dérives et des Mini-Turbos.

Après le boost de saut à travers le gant de sauts, le le dernier virage à gauche est l'endroit où vous devriez utiliser un champignon.

Lors des trois tours, vous pouvez couper à travers la boue sur le à l'intérieur du virage, vous faisant gagner un temps précieux. Assurez-vous simplement de prendre le virage et de planer au-dessus du dernier obstacle aquatique !

Ninter à faire

Meilleur temps d'essai en 150cc : 2:09.171

ayer : Nin*Mizuho

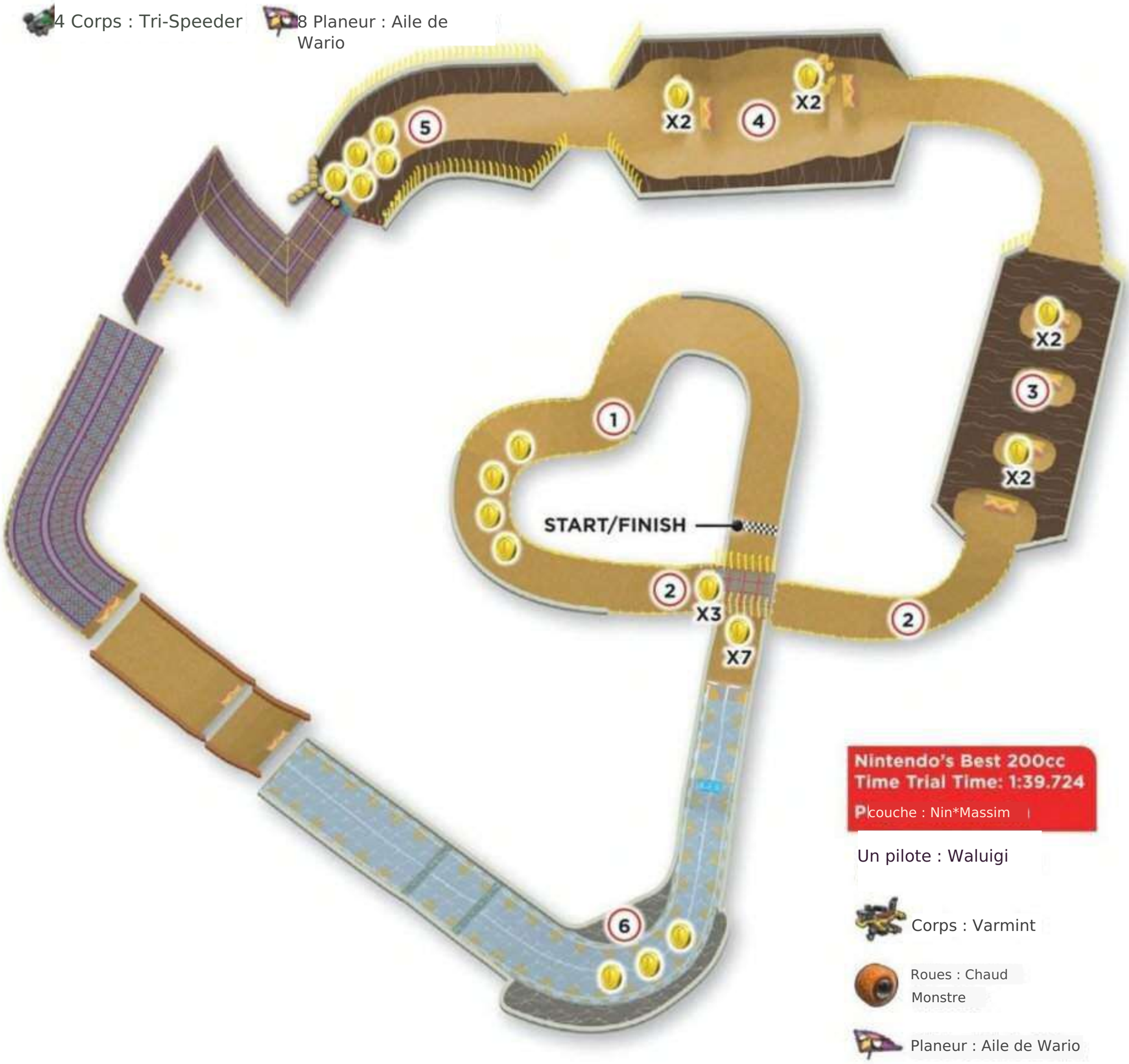
Racer a2 : Wario

Roue: Tout-terrain

4 Corps : Tri-Speeder

8 Planeur : Aile de Wario

Mode Temps Attaché



Nintendo's Best 200cc Time Trial Time: 1:39.724

couche : Nin*Massim

Un pilote : Waluigi

Corps : Varmint

Roues : Chaud Monstre

Planeur : Aile de Wario

Sherbet Land GCN

Sherbet Land a connu de vastes changements par rapport à son apparence originale dans Mario Kart: Double Dash, plus que presque n'importe quel autre circuit emblématique de retour. Les coureurs peuvent rester sur les routes traditionnelles en surface du parcours, ou ils peuvent plonger sous la glace et parcourir des zones jamais vues auparavant du lieu !

ATTENTION: AUCUNE ASSISTANCE DE LA ROUTE

Les Shy Guys qui patinent: ces gars gracieux forment des groupes sur les parties glacées du tracé, pirouettant dans les airs et cherchant peut-être à saboter les rêves de médaille d'or de leurs rivaux en patinage sur glace.

Freezie : assis sur la glace, les Freezies n'essaient pas de gêner la course, mais il y en a suffisamment sur certaines parties du tracé pour

qu'ils peuvent poser problème. Quiconque entre en contact avec un Freezie sera gelé pendant un court instant. Une ruse mesquine consiste à installer des piègesBanane qui feront s'écraser les coureurs contre un Freezie.

Grand Prix

Juste après avoir franchi la première ligne de boîtes d'objets, vous avez le choix entre deux chemins à emprunter. Le premier est de

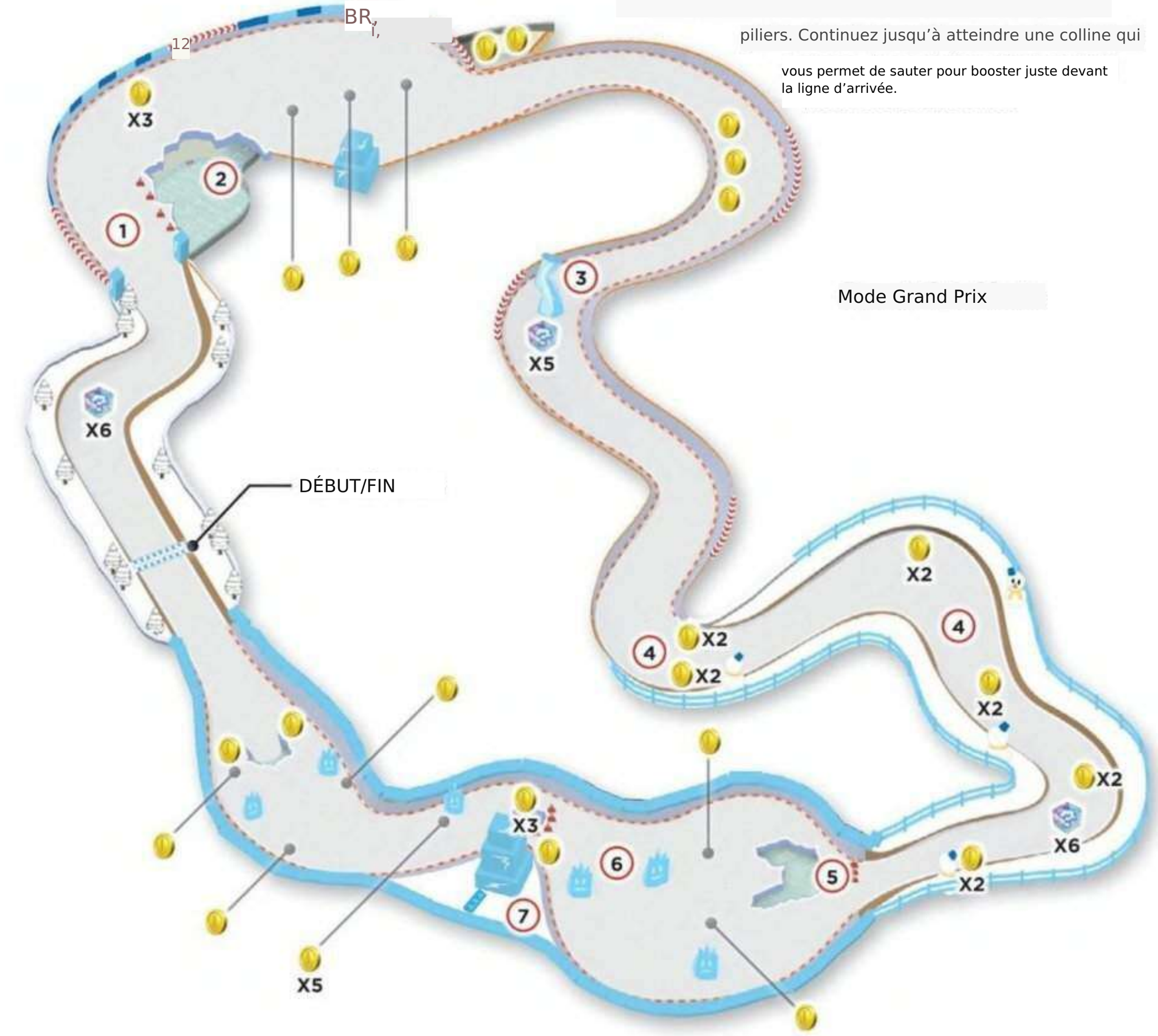
rester sur la glace, en serrant le trou dans la glace autant que possible

L'autre option est de sortir de la glace en passant par les cônes d'avertissement sur la droite, en traversant l'eau pour entrer dans un tunnel rempli de panneaux de dash. Cet itinéraire vous déposera plus loin dans la grotte, et vous pourrez ainsi ramasser des pièces supplémentaires.

La grotte plus grande est séparée à un point par un grand pilier de glace. Si vous avez une Banane à ce point, déposez-la parmi les boîtes d’objets. Les deux côtés du pilier sont suffisamment étroits pour que vous ayez de bonnes chances de surprendre les autres coureurs.

Les virages sinueux juste à l'extérieur de la grotte vous emmènent à travers une très grande portion du circuit, avec plein de Pièces à collectionner. La grande taille du circuit rend difficile l'installation de pièges ou d'envoi de carapaces sur vos adversaires qui vous suivent — il y a tout simplement trop d'espace pour manœuvrer. Les champignons peuvent vous aider à couper à travers la neige rugueuse sur les flancs du circuit.

En sortant the snowy P orti mg la piste, vous avez trois autres options dans l’itinéraire que vous pouvez prendre pour atteindre l’arrivée. La plus évidente consiste à franchir les cônes de signalisation devant une autre rupture dans la glace et à courir sous l’eau autour de piliers. Continuez jusqu’à atteindre une colline qui vous permet de sauter pour booster juste devant la ligne d’arrivée.



Mode Grand Prix

Vous pouvez aussi prendre la glace elle-même, en conduisant autour des fissures dans la glace et en évitant les Freezies. Ce n’est pas l’itinéraire le plus facile à emprunter, ni le plus rapide, lorsque vous prenez en compte les conditions glacées. Il y a beaucoup plus de risque d’accidents, surtout lorsque des objets entrent en jeu.

La dernière route nécessite un Champignon, mais c’est la plus rapide et doit toujours être empruntée si vous êtes bien équipé. Vous verrez des pièces menant directement au raccourci, et il y a une rampe de vol qui vous permet de passer au-dessus des Freezies couvrant la ligne droite finale jusqu’à l’arrivée.

Course contre-la-montre

Descendre sous la glace pour les cinq Pièces dans le tunnel du panneau de dash peut être tentant. En réalité, il est plus rapide de rester sur la glace, en prenant le virage aussi près que possible du trou.

Le premier virage à l’intérieur de la grotte contient trois pièces que vous pouvez essayer de collecter en dérivant à travers. Cependant, vous voudrez peut-être envisager de rester à l’intérieur de la piste.

Rapprochez-vous de l’intérieur de ce virage pour attraper une autre paire de pièces en sortant de la grotte.

En sortant des grottes, la grande étendue de route comporte plusieurs pièces à collecter. Plus important encore, vous pouvez prendre le dernier virage droit juste avant la glace avec un Champignon. En faisant cela, dérivez dans la neige épaisse en restant contre le mur, puis faites un Super Mini-Turbo pour revenir sur la piste. Lorsque vous atteignez la glace, ne passez pas sous la glace pour rouler dans l’eau.

Vous pouvez utiliser un champignon pour prendre ce raccourci de tremplin de vol au-dessus de la neige et vous diriger droit vers la ligne d'arrivée.

Si vous avez déjà utilisé un champignon pour prendre le raccourci décrit au point 4, restez sur la glace, dérivant et en Mini-Turbo autant que possible, en prenant le dernier cser à courbes les plus serrées possibles.

Mode Contre-la-montre

Nintenmeilleur temps 150cc de Do e ial Time: 2:20.174
Player: Nin*Fausti

Un pilote : Lemmy

Roue Standard

2 Corps : Sneeker 7 Planeur : Super Planeur

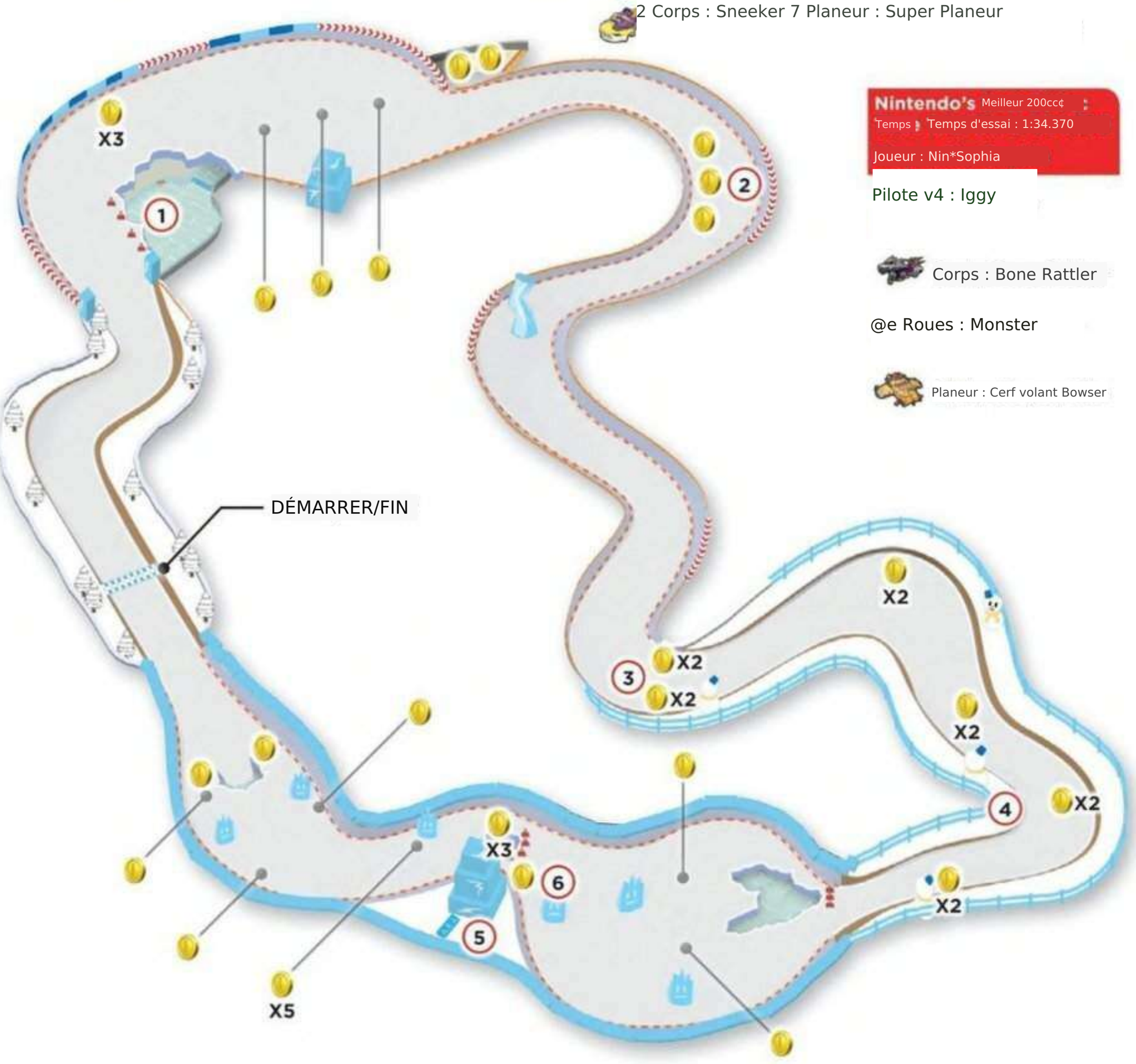
Nintendo's Meilleur 200cc
Temps Temps d'essai : 1:34.370
Joueur : Nin*Sophia

Pilote v4 : Iggy

Corps : Bone Rattler

@e Roues : Monster

Planeur : Cerf volant Bowser



3DS Music Park

Music Park revient dans Mario Kart 8 Deluxe ! Presque inchangé depuis sa première apparition, Music Park est toujours un circuit de course fantasque avec une bande-son qui change à chaque grande touche de piano et à chaque tambourin sur lequel les pilotes dérivent et rebondissent. Même les Plantes-Piranhas s’accordent au tempo. Ne vous perdez pas dans la musique au point d’oublier où vous êtes sur le circuit.

CAU **TION:** AUCUNE ASSISTANCE EN FILE

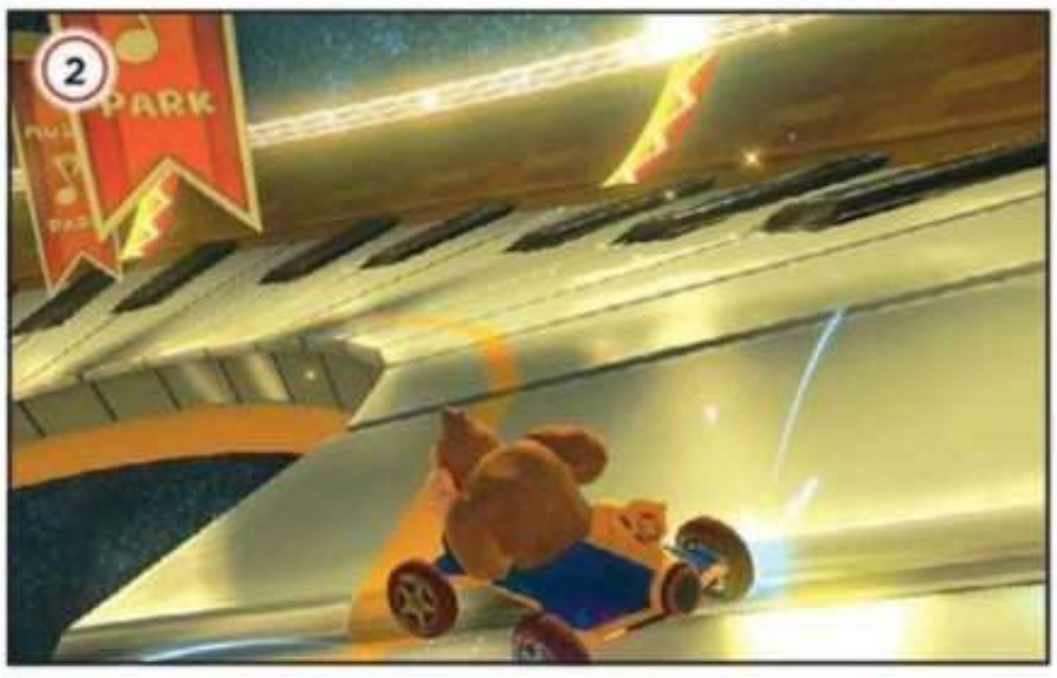
Touche de piano : Certaines des courbes difficiles de ce parcours se trouvent au-dessus de grandes touches de piano. Ces “bosses” sur la route peuvent être propulsées par impulsion, mais cela peut aussi suffire à vous faire sortir de la piste !

Plantes-piranhas : Encore une fois, les Plantes-Piranhas ont décidé de se rendre très gênantes, croquant au rythme alors que les coureurs les dépassent. Évitez les projecteurs qui brillent sur ces plantes à moins d’avoir un Champignon pour vous faufiler avant que les Plantes-Piranhas ne vous mordent.

Notes rebondissantes : Ces notes énormes apparaissent vers la fin du parcours, rebondissant au rythme et écrasant les coureurs malchanceux se trouvant en dessous. Vous pouvez bénéficier d’un saut propulsé si vous sautez au même moment où les Notes rebondissantes touchent la piste.

Grand Prix

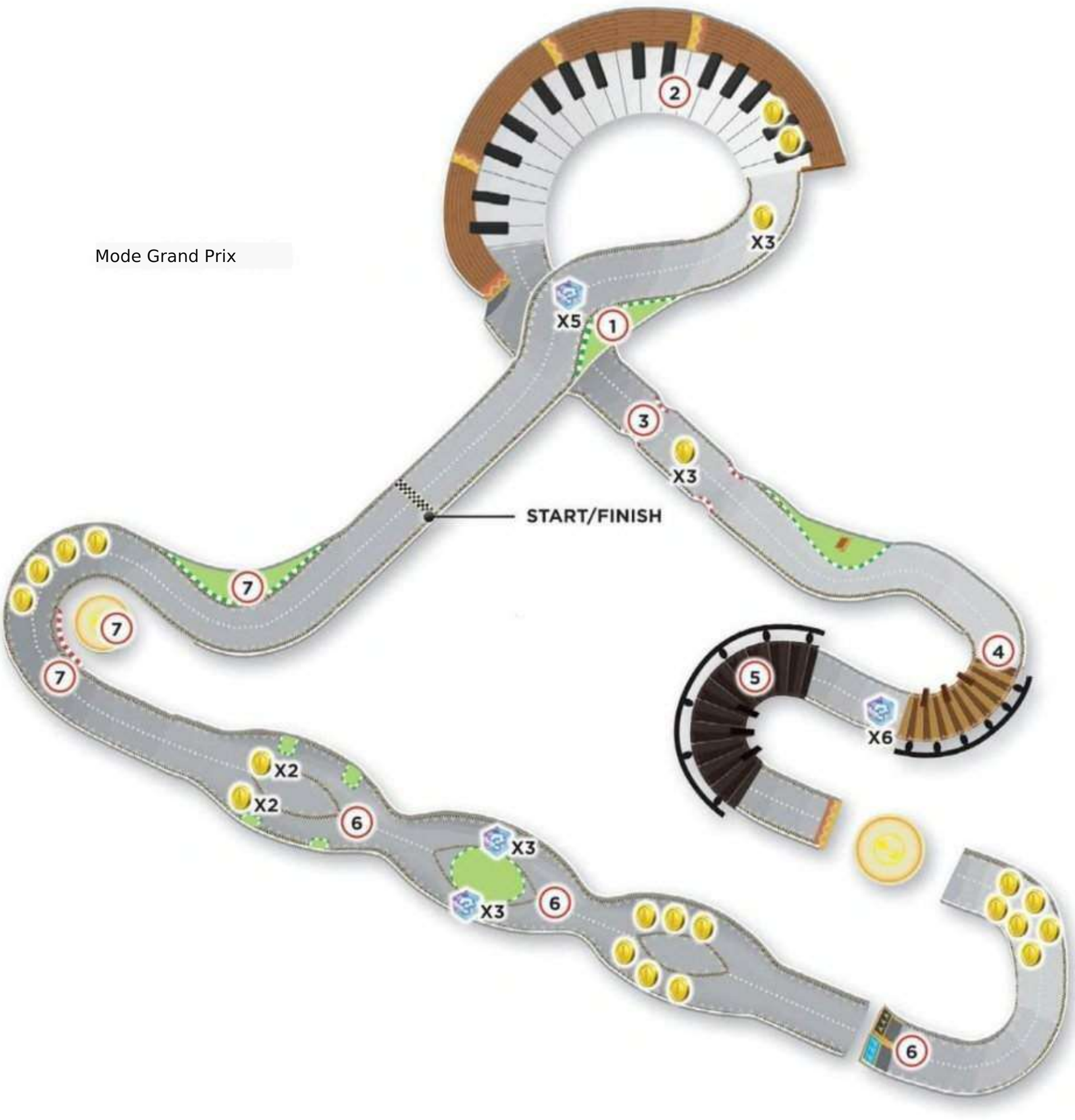
Morceaux de de l'herbe comme celle à côté de la première série de boîtes d’items que vous rencontrez peut être contournable avec des Champignons. En avoir un à ce stade de la course est rare, car il existe un autre endroit où l’objet est mieux utilisé. Surveillez les occasions d’exploiter les parcelles d’herbe pendant que vous courez !



Il est tentant d'essayer de glisser sur l'extérieur de ce virage, en utilisant les panneaux à éclats plutôt que de rester sur les touches blanches à l'intérieur de la piste. Ne succombez pas à cette tentation ! Vous pourrez presque toujours dépasser tout pilote qui s'écarte vers l'extérieur si vous restez sur les touches blanches. Plus vous vous rapprochez de l'abîme, mieux c'est.

Il y a quatre tuyaux sur ce tronçon de route. À tout moment, deux sont éclairés par des projecteurs, des Plantes Piranha attendant que les pilotes entrent dans la lumière pour pouvoir mordre. Évitez complètement les lumières, ou utilisez un Champignon pour dépasser les plantes avant qu'elles n'aient le temps de réagir.

Mode Grand Prix



Pour les deux prochains virages en épingle à cheveux, vous ne voulez pas nécessairement être aussi serré que possible.

Frapper les touches relevées vous ralentira en fait, et le saut boosté en partant d'elles peut vous faire perdre encore plus de vitesse à cause d’un atterrissage raté. Dans le pire des cas, vous pourriez même quitter la piste !

La rampe de glisse avant les Notes Bondissantes alterne selon l’emplacement.

la musique de fond. Bien qu'il soit tentant de rester dans les airs, vous pouvez gagner plus de vitesse en tissant des trajectoires et en mini-boostant à travers les courbes légères du tracé, et vous pouvez ramasser des objets pour vous aider au sol.

Cette astuce de raccourci exige de tourner fortement le avant-dernier virage vers la droite, de sauter d'une petite rampe, de rebondir sur un tambour et d’atterrir sur une parcelle d’herbe face à la ligne d’arrivée, puis d’aller vite avec un Champignon. Si vous n’êtes pas équipé pour tirer le meilleur parti de ce raccourci, faites ce que vous pouvez pour empêcher les autres coureurs de l’utiliser pendant les derniers virages !

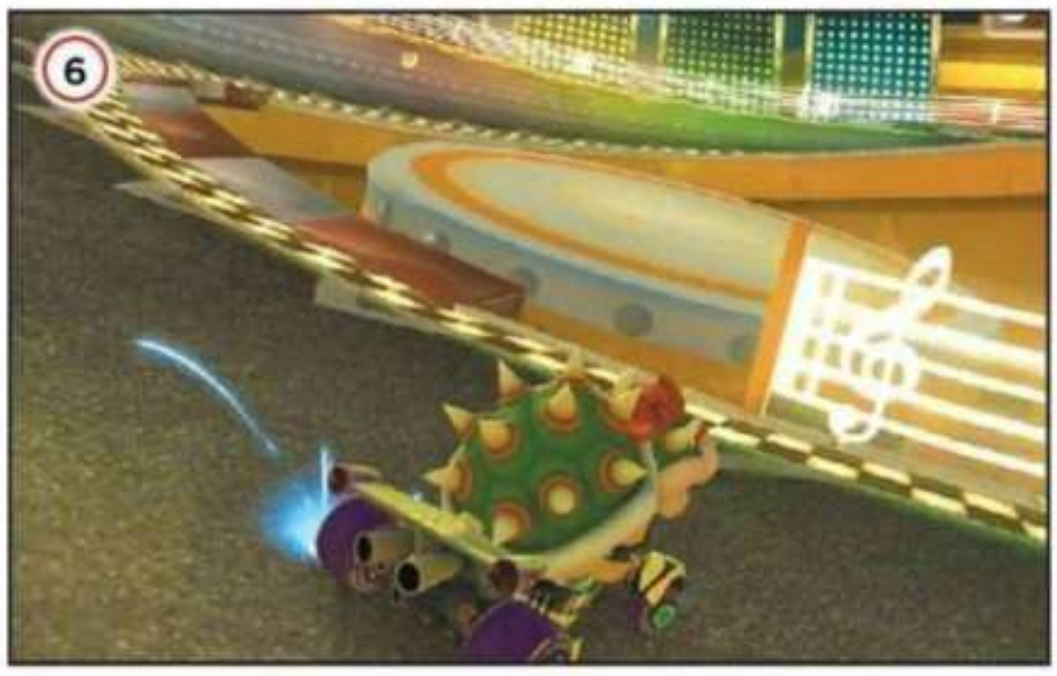
Course contre-la-montre

Aussi fou que cela puisse paraître, vous devrez laisser passer de nombreuses Pièces lors du premier virage sur la touche de piano. Dérivez-le aussi près que possible du bord. (Voir l’image pour un bon exemple.) Vous pouvez collecter au moins une Pièce avant ce virage lors du tour 1, et d'autres arrivent.

En passant devant les Plantes-Piranhas, ne déportez pas violemment votre trajectoire pour les éviter, car cela vous fera perdre beaucoup de vitesse. Contournez-les en douceur autour des projecteurs, en collectant une Pièce en passant près des ennemis.

Pour les deux virages en épingle à cheveux consécutifs avec des touches de piano surélevées sur la voie intérieure, driftiez à travers ces virages aussi près que possible de ces touches surélevées sans les toucher.

Traverser la première tambourin au tour 1, nous recommandons pas réellement Sauter Démarrage après à partir de celui-ci. Vous avez encore besoin de pièces à ce stade, donc un rebond standard de l'autre côté de l'écart vous donnera une meilleure chance d'obtenir trois pièces en un seul passage. Pour les tours suivants, allez aussi vite que possible.



Le raccourci près de la fin du parcours est obligatoire si vous voulez un temps de tour compétitif. Commencez le dernier virage tôt, Sauter Boost sur la rampe à l'intérieur du virage sur le tambourin, puis Sauter Boost loin de là sur l'herbe, et Mushroom franchit la ligne d'arrivée. Facile à lire sur le papier, mais la pratique est nécessaire pour perfectionner ce troisième raccourci!

Quand naviguer le Bondissant Notes sur le tour 1, vous pouvez collecter au moins cinq pièces en un seul passage tout en conservant une vitesse plutôt bonne.

Mode Temps contre-la-montre

Le meilleur temps Time Trial de Nintendo 150cc : 2:19.675

Joueur : Nin*Sho

Pilote : Baby Daisy

& Corps : Biddybuggy

&) Roues : Standard

Planeur : Super Planeur

Nintendo's Meilleur 200cc Time Trial Temps : 1:36.529

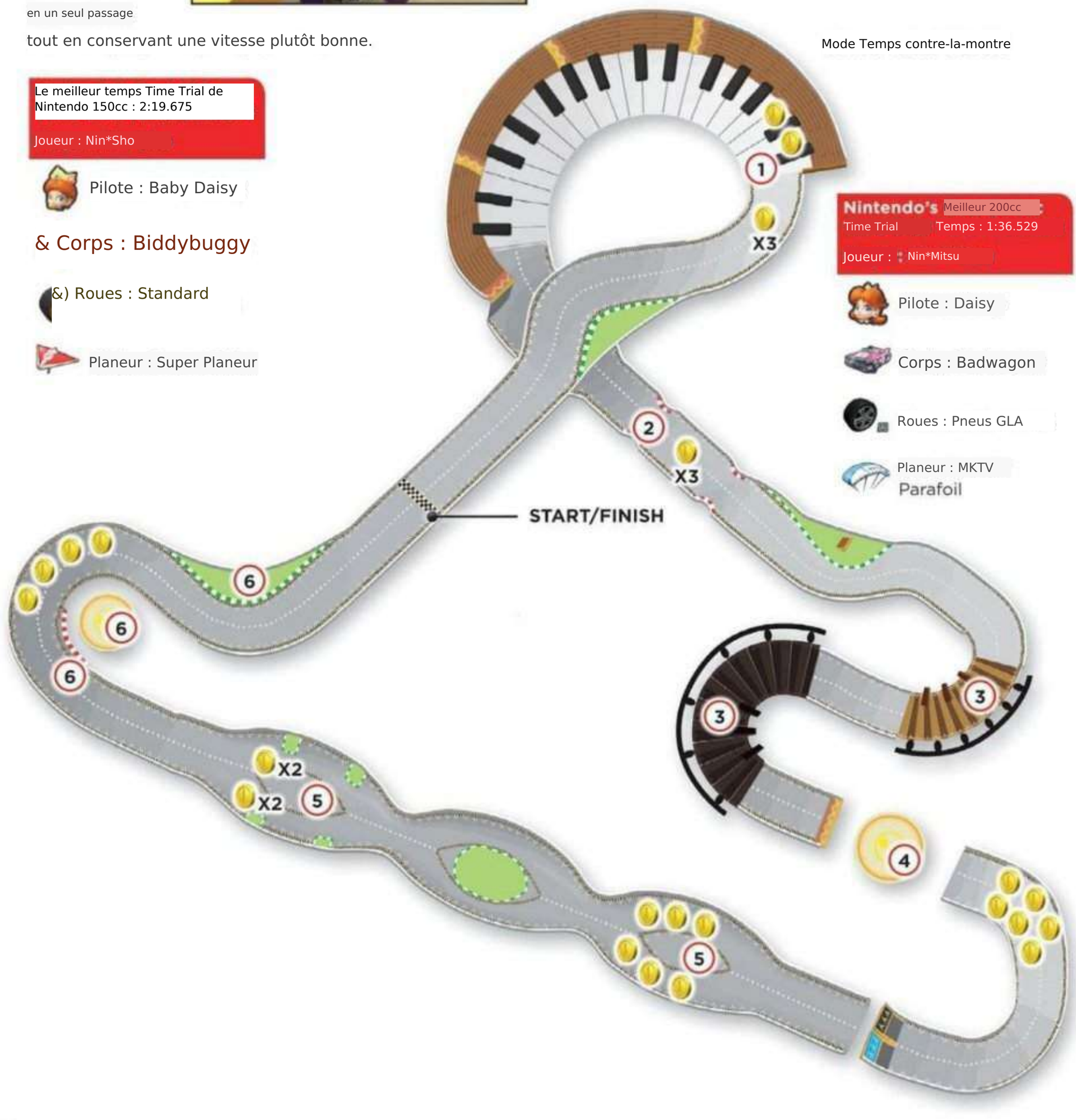
Joueur : Nin*Mitsu

Pilote : Daisy

Corps : Badwagon

Roues : Pneus GLA

Planeur : MKTV Parafoil



N64 Yoshi Valley

Ne vous laissez pas tromper par l’apparence de la finale du Leaf Cup ! Yoshi Valley s’ouvre avec un design délicieusement complexe et en forme de labyrinthe, mais il est en réalité assez simple de traverser ce labyrinthe pour atteindre rapidement la seconde moitié du parcours.

ATTENTION : AIDE ROUTIÈRE NON DISPONIBLE

Goombas : Vous avez déjà croisé ces voyous, et ils ne diffèrent pas de lorsque vous les avez rencontrés pour la première fois. Évitez-les sauf si vous avez la puissance de feu pour une solution plus permanente !

Swoops: Ces ¢ ave-dwellers n’apparaissent que dans une petite section de l’ouverture labyrinthique de Yoshi Valley. Ils ne sont pas très menaçants, mais ils peuvent voler assez bas pour toucher les coureurs et les ralentir.

L’Œuf de Yoshi : Cet énorme Œuf de Yoshi tourne autour d’une mesa près de la fin du parcours, servant de gardien d’un pont que vous devez traverser. Ne vous laissez pas écraser !

Grand Prix

Après le premier virage, vous entrez dans le « labyrinthe » de Yoshi Valley, une série de chemins interconnectés qui mènent tous à l’endroit où vous devez aller. Des flèches rouges indiquent les points où vous pouvez choisir une autre branche sur la route. Ces tracés routiers sont bien plus fins que la plupart des autres parties du parcours, attendez-vous donc à un peu de chaos pendant que les coureurs s’arment d’objets !

S’écarter deux fois vers la droite vous mène à un canon qui vous propulsera là où vous devez aller, mais ironiquement

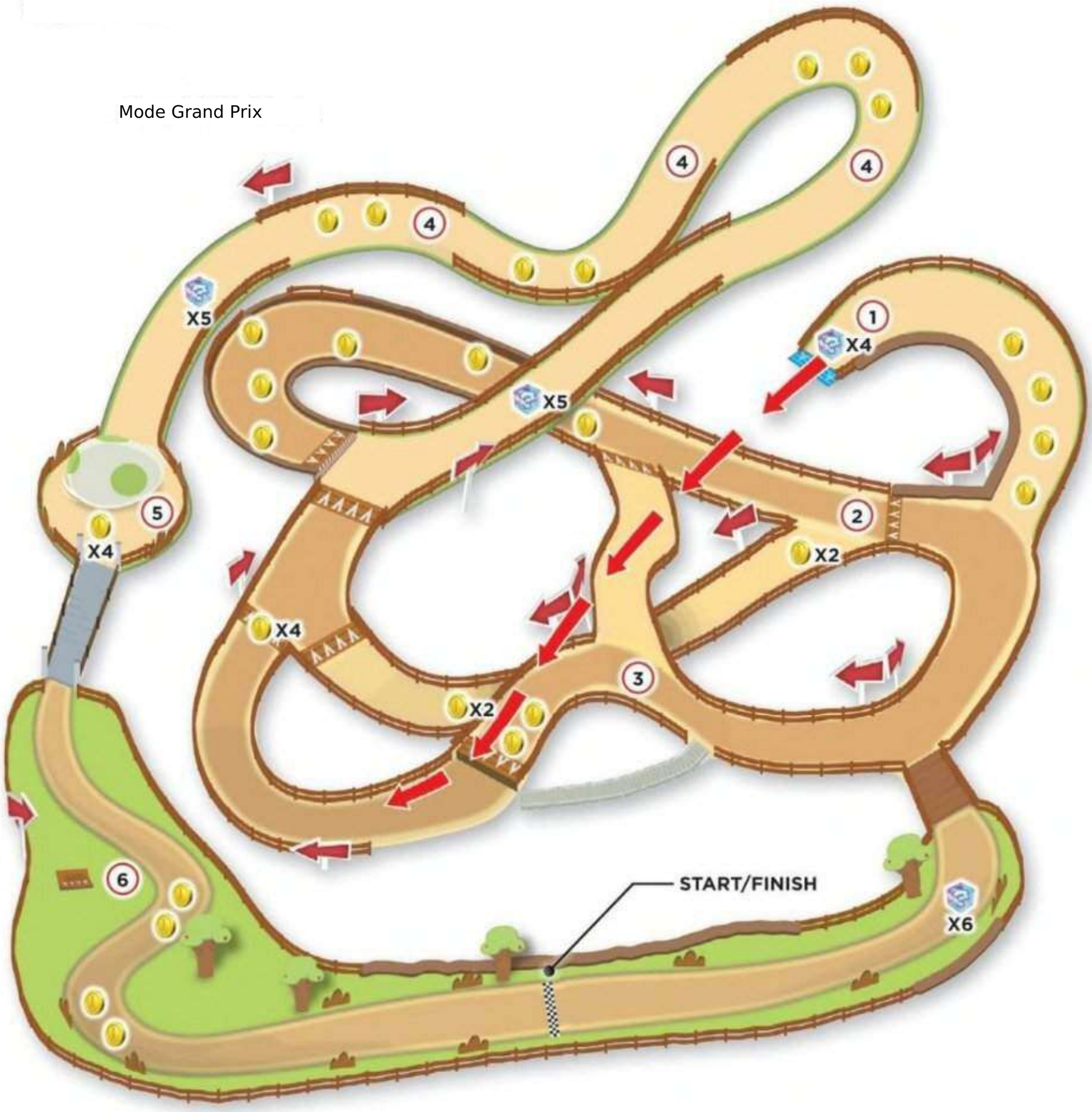
c’est l’un des moyens les plus longs d’y parvenir.

Aller tout droit vers le canon au début, mais choisir de tourner à gauche dès que possible puis suivre

cet itinéraire vous mènera dans une grotte infestée de Swoops. Aussi pittoresque que puisse être cet itinéraire, ce n’est certainement pas le plus efficace ! Il y a des pièces supplémentaires à collecter pour vos efforts.

Aller à gauche et suivre la piste tout en navigation autour des Goombas vous mènera à un chemin direct et plus rapide vers la prochaine vraie section du parcours. Vous pouvez aussi utiliser un petit pont en bois peu après votre premier gauche, bien que cette route soit légèrement plus longue malgré son caractère plus direct.

Mode Grand Prix



En sortant du labyrinthe par votre itinéraire choisi, vous aboutirez finalement à une longue et large portion de route sinueuse. Faites attention près au bord de cette section du parcours, car il y a un manque flagrant de garde-corps dans toute la zone. Si vous êtes un pilote lourd, essayez certainement de forcer vos adversaires plus légers hors du parcours par tous les moyens à votre disposition.

Le gigantesque Œuf de Yoshi tournant autour de cette mesa est assez facile à esquiver. Le vrai problème est le petit pont derrière lui. Il est assez étroit pour que les objets adéquats appliqués ici puissent compliquer grandement la vie de quiconque vous suit.

La série finale de virages en montée sur une colline verdoyante peut être bien raccourcie grâce à une utilisation judicieuse des champignons.

Course chronométrée

Ne perdez pas de temps dans le labyrinthe ! Prenez les itinéraires sur le côté gauche à chaque tour. Lors du tour 1, ne prenez pas le pont qui vient juste après votre premier virage à gauche. Prenez le chemin juste à côté, dépassez les Goombas et récoltez deux pièces au passage.

Votre troisième pièce lors du tour 1 peut être récupérée sur l'une des ramps finales à partir desquelles vous pouvez effectuer un Jump Boost en allant vers la seconde moitié du circuit.

Le chemin sinueux menant à l’Oeuf de Yoshi comporte sept pièces à collecter. Lorsque vous terminez le tour 1, il devrait y avoir sept

moins de pièces dans cette section.

Si vous si vous n'avez pas encore ramassé dix pièces au moment où vous atteignez l'Oeuf de Yoshi, vous pouvez en obtenir au moins un ou deux davantage de la ligne de pièces qui poursuivent l'œuf.

Après la traversée du pont, prenez la première à gauche, puis aligner avec la pièce illustrée ici, visant l'herbe au-delà. Boost champignon à travers l'herbe par cette pièce, dérivant et tournant à gauche en montant la colline entre deux arbres, c'est un tir droit vers la ligne d'arrivée à partir de là. Ce raccourci doit être pris sur chaque tour, alors économisez vos champignons pour cela!

Nintendo's Best 150cc
Time Trial Time: 2:23.688
Joueur : Nin*Mark

@ Coureur : Yoshi

Corps : Sauvage
Wiggler

&) Roues : Standard

Glisseur mauvais : Glisseur Fleur un Glisseur : Super Glisseur

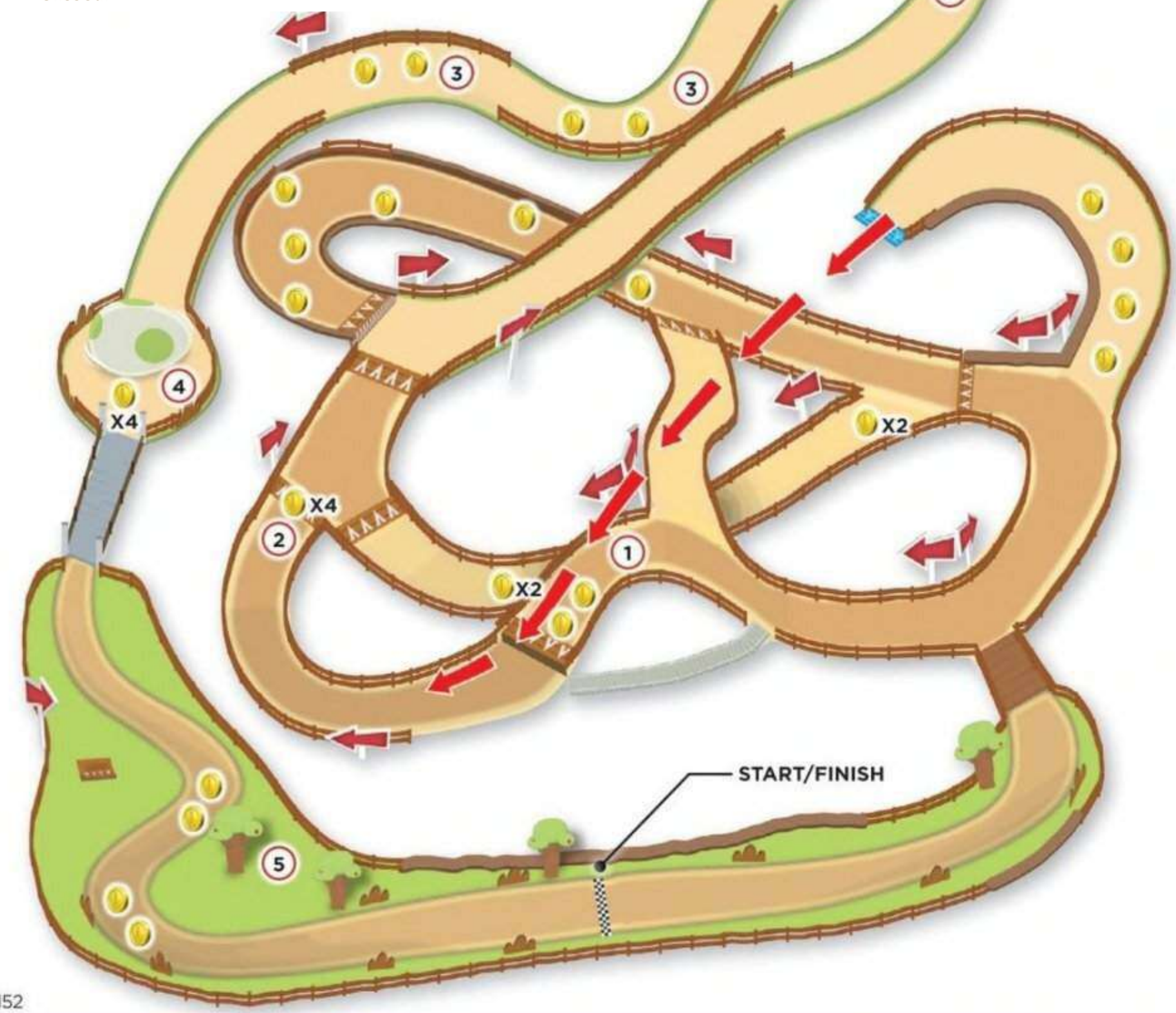
Nintendo's Best 200cc
Time Trial Time: 1:35.628
Joueur : Nina*Yuya

® Coureur : Shy Guy

Corps : Comète

@ Roues : Minces

Mode Time Trial



COUPE SPÉCIALE

Croisière Cloudtop

La Coupe Spéciale commence par un parcours très rapide. Cloudtop Cruise récompense les pilotes agressifs dans l’exécution des Mini-Turbos à chaque virage, et les Jump Boosts sur tout ce qui peut les déclencher.

ATTENTION : AIDE CÔTIÈRE MANQUANTE

Barils : étonnamment résistants, les barils sur le pont du dirigeable peuvent freiner considérablement votre progression, mais peuvent aussi protéger contre les Carapaces Rouges et Vertes entrantes.

Lightnin >g

Coups : Pendant une portion du trajet, lumière frappe ensembles alternés de panneaux de dash, signalisé par

une lumière brillante au-dessus des panneaux sur le point d’être frappés. Évitez la foudre en essayant de ne pas rouler sur ces panneaux.

Grand Prix

Une rampe de panneau de dash vous propulse sur un trampoline au début de la piste. Vous pouvez obtenir des Jump Boosts aussi bien sur la rampe elle-même que sur le trampoline.

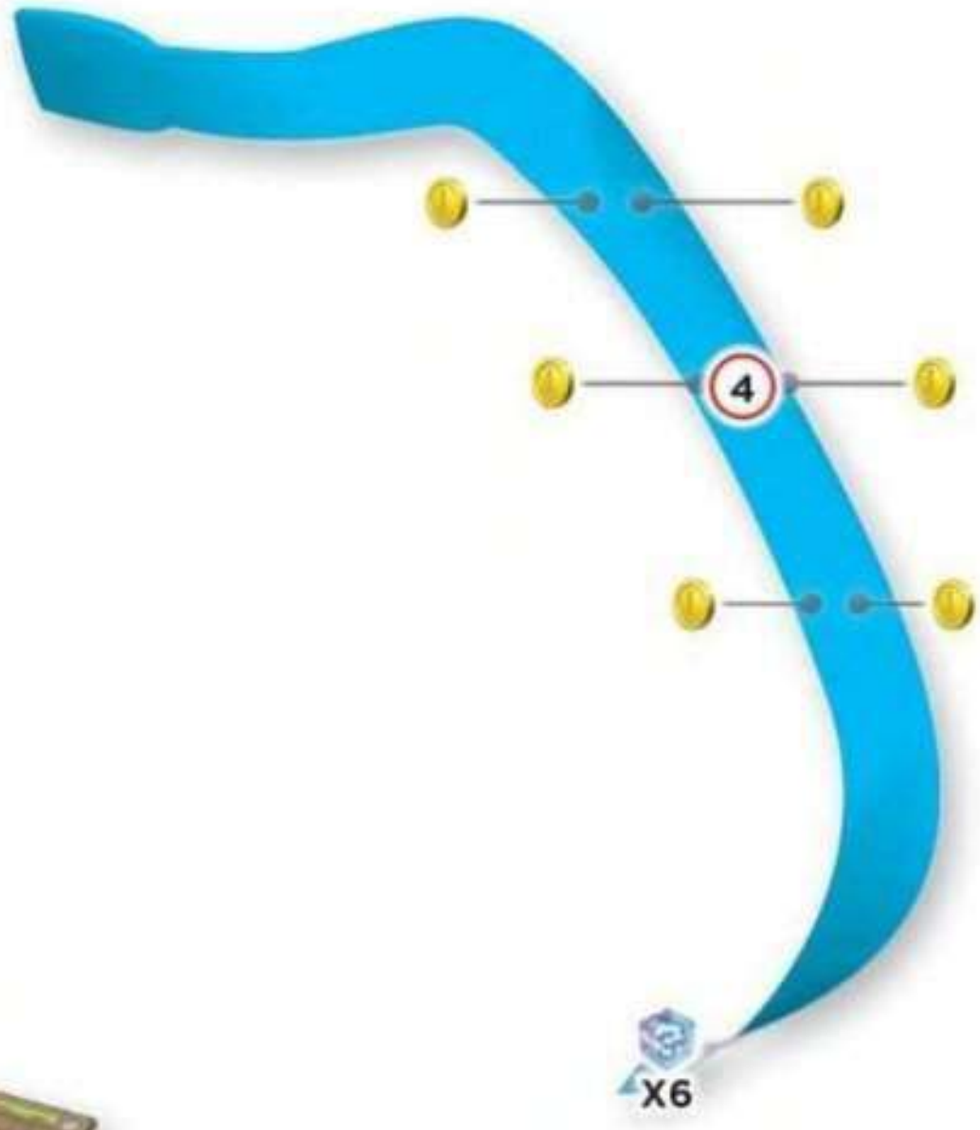
Les virages à venir juste après la première plaque de rebond peuvent être franchis comme d'habitude ; cependant, il existe une autre plaque de rebond qui peut être utilisée si vous adoptez une ligne de course adéquate, en visant celle-ci et la section de piste au-delà. Marquer un autre Jump Boost ici, et dès la rampe qui suit, est une bonne façon de rester devant le peloton.

À la proue du dirigeable se trouve un canon qui vous propulse à travers les nuages pour atteindre une autre section du parcours. Des panneaux talonnés jalonnent la piste, et vous voulez les utiliser. Cependant, la foudre frappe ces panneaux selon un motif alterné. Surveillez l’apparition d’un coup pour pouvoir éviter ce panneau tout entier.

Après un virage serré à droite turn, you're tu es déposé sur un dirigeable avec deux itinéraires autour le central hélice centrale. Aucun chemin n’est particulièrement plus rapide. Les deux présentent des barils qui peuvent vous ralentir si vous n’avez pas la vitesse ou l’assistance d’objets pour percer,

Alors que vous sortez des nuages, la dernière courbe menant à la ligne d'arrivée est visible. Plus important encore, il y a une paire de feuilles à droite de la piste, suspendues en l'air. Vous pouvez utiliser ces feuilles pour couper ce virage. Soyez TRÈS prudent lors de l'utilisation de cet raccourci s'il y a d'autres concurrents. Si vous êtes un coureur léger et entrez en contact avec quelqu'un de plus lourd, vous tomberez dans l'abîme !

Mode Grand Prix



Épreuve chronomètre

Boost de saut depuis la rampe du tableau de bord et la plaque de rebond juste après le départ de la course.

La courbe en S suivante vous aligne sur le premier raccourci majeur de la course Récupérez les deux Pièces sur

les lignes intérieures de la courbe en S tout en vous dirigeant vers la courte rampe nuageuse qui vous propulse sur une autre plaque de rebond. Dérapez avec enthousiasme à travers la courbe en S pour essayer d'obtenir des Mini-Turbos entre les Pièces, et assurez-vous de booster sur la rampe nuageuse, la plaque de rebond et la rampe sur laquelle vous atterrissez après la plaque de rebond.

Juste après le dédale de Boosts de saut se trouve un autre virage prononcé à droite. Vous pouvez soit déraper à l'extérieur de ce virage pour récolter trois Pièces, soit prendre l'angle serré près et n'en récupérer qu'une sur la ligne intérieure. Assurez-vous de booster sur la rampe qui suit !

La bifurcation de la piste sur le dirigeable contient des Pièces des deux côtés. Pour le tour 1, prenez la bifurcation du côté droit pour récupérer deux Pièces supplémentaires. Dérapez et utilisez le Mini-Turbo dans ce virage, puis faites un dérapage et un Mini-Turbo fortement vers la droite pour vous propulser vers le canon à l'avant du navire. Pour l'itinéraire droit, vous pouvez collecter une Pièce tout en restant sur la ligne intérieure. Prenez cet itinéraire pour les tours suivants.

Après avoir été propulsé dans les nuages, vous devez utiliser les panneaux dash pour accélérer dans cette section

tout en évitant les éclairs qui les frappent. Cependant, pendant le tour 1, vous voudrez privilégier le côté gauche le plus éloigné de la piste pour collecter encore deux pièces. Cela vous coûtera un peu de vitesse car vous manquerez des panneaux dash pour collecter les deux pièces, mais vous pourrez compenser cela en utilisant un champignon entre les panneaux. Vous pouvez en utiliser deux

Champignons sur le tour 1 to assurez-vous de collecter deux pièces, conservez un troisième champignon pour le dernier tour.

Le raccourci final est absolument nécessaire pour obtenir des scores des meilleurs temps de tour, et contient une pièce de plus pour votre problème. En bondissant de chaque feuille, assurez-vous que vous Boost de saut, et lors du saut depuis la deuxième feuille, assurez-vous d'être aligné avec la ligne d'arrivée !

Mode Contre-la-Montre

Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 2:19.568
Player: Nin*Maria

G3 ed Rosalina aby

@ Roues : Standard

& Carrosserie : Biddybuggy FE Planeur : Super Planeur

Le meilleur de Nintendo 200¢ :c
Temps du Contre-la-Montre : 1:44.120

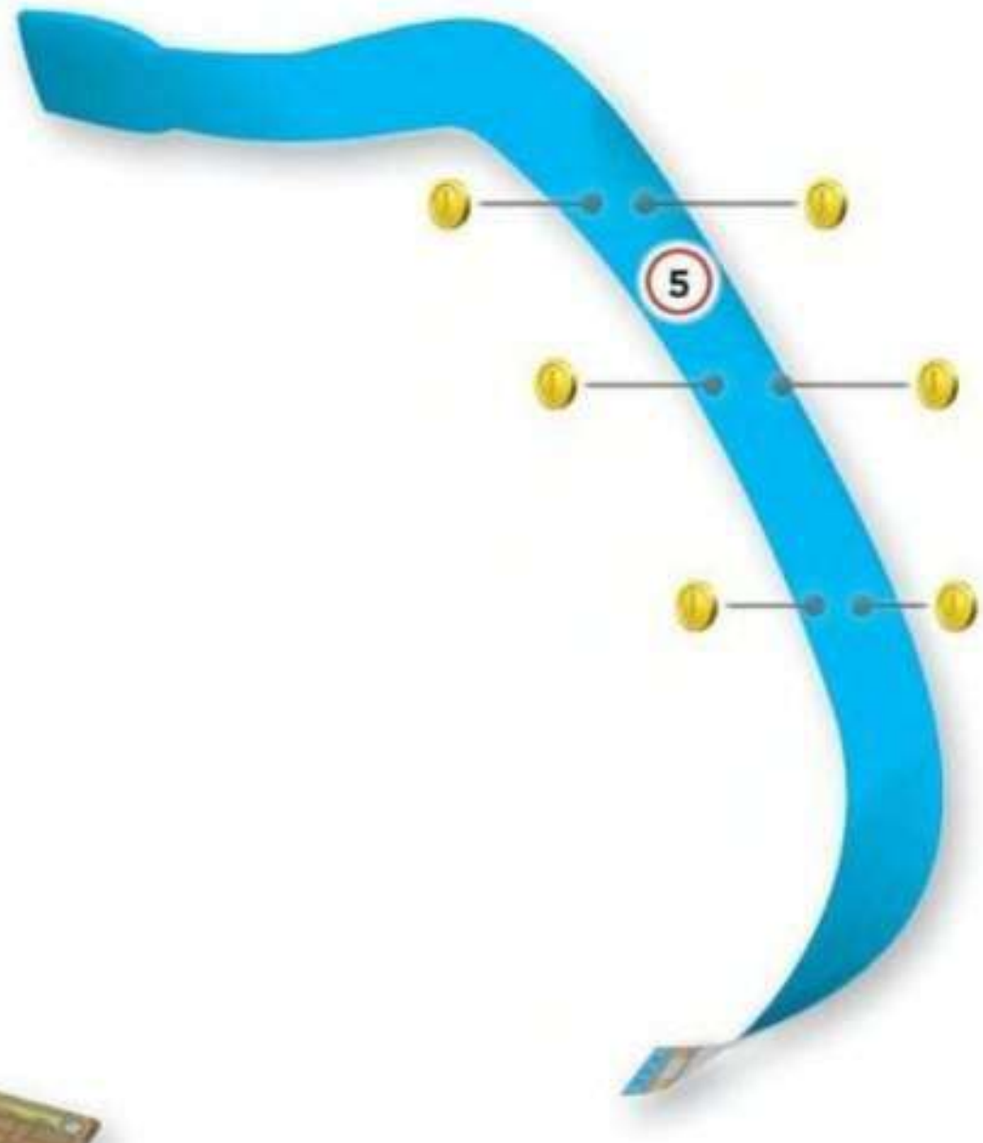
Joueur : Nin*Giulia

& Pilote : Bowser Jr.

Carrosserie : Koopa Pitre

& Roues : Cyber Slick

Planneur Ho : Planeur nuageux



Dunes sèches et osseuses

Les sables et les squelettes anciens constituent la majorité de ce circuit. En mode Grand Prix, surveillez les coureurs lourds si vous êtes un personnage léger. Une seule bosse mal placée peut vous envoyer contre un mur, ou dans le sable hors route, ce qui prend plus de temps pour récupérer.

ATTENTION : AUCUNE AIDE EN BORD DE ROUTE

Plantes-Piranha Osseuses : Divers points du parcours sont protégés par ces monstres scheltiques. Elles se comportent comme les autres variétés de plante-Piranha. Restez suffisamment loin, et elles ne peuvent pas vous blesser.

Dry Bones : Ces anciens Koopa Troopa servent leur maître, même au-delà de leur dernier lieu de repos.

Grand Prix

Soyez agressif dans ces virages d'ouverture et cherchez plusieurs Mini-Turbos. Si vous avez de la chance de pouvoir.

La portion de sable au centre de cet oval peut être franchie avec une Super Chimique. Assurez-vous de sauter

si vous avez commencé en tête ou près de l'avant de la grille, vous pouvez atteindre les boîtes d'objets tôt pour priver au moins un ou deux adversaires d'armes précieuses. Les spectateurs dans les dirigeables lanceront des pièces sur la piste, alors assurez-vous de collecter les pièces si vous êtes en tête !

Propulsez-vous depuis la rampe à la fin du sable !

Après avoir franchi le pont, vous pouvez choisir une route inférieure ou une route élevée. Dans les deux Time Trials et le Grand Prix, il n'est pas nécessaire de prendre la route supérieure à moins que la route inférieure ne soit rendue complètement dangereuse par des Bananas.

Prendre le panneau antigravité vous met sur une route d'os remplie de colonnes Spin Boost. Profitez de la vitesse qu'elles peuvent offrir, et ne manquez pas de marquer des Jump Boosts depuis les rampes ici. Finalement une rampe de lancement vous fera vous envoler au-dessus d'un gouffre.

Une bifurcation de la route protégée par une Bone Piranha Plant mène directement au point de décision majeur de la course. Sur le côté droit de la piste derrière la Piranha Plant, vous pouvez voir un panneau antigravité qui prendra vous sur une route, tout en passant celle-ci rampe et suivre la route principale vous mènent à une autre section du parcours

La route inférieure n'est pas aussi rapide que la route d'os, et est gardée par plusieurs Bone Piranha Plants.

Cependant, avec l'utilisation d'un geyser de sable dans le gouffre qui suit cette section du parcours, vous êtes mieux position pour atteindre une route plus avantageuse.

Au-delà du goufre se trouve une grotte avec deux itinéraires à emprunter. Le premier et le plus évident est celui sur le niveau du sol. Si vous avez suivi la route des ossements, ou obtenu un boost à partir du geyser de sable qui jaillit au centre du goufre, vous pouvez glisser jusqu'à l'itinéraire supérieur.

L'itinéraire inférieur dans la grotte est protégé par un trio d'OS morts secs.

Si vous avez un Champignon, vous pouvez contourner les Dry Bones et une bonne partie du dernier virage en direction de l'arrivée en roulant hors route vers la gauche des Dry Bones, en visant la ligne d'arrivée. Faites attention aux obstacles hors route qui peuvent vous ralentir ou vous stopper lors de l'utilisation de ce raccourci !

Rallye Chrono

Comme des dérapages et Mini-Turbo à travers les virages en S d'ouverture. vous approchez de la bifurcation sur le tour 1, le dirigeable des passagers lanceront trois Pièces sur l'approche du tracé de gauche. Au tour 2, trois pièces supplémentaires seront lancées sur l'approche du tracé de droite.

Après la jonction des tracés, vous empruntez un virage serré à droite, puis un virage serré à gauche. La gauche mène à une rampe dont vous pouvez lancer un Jump Boost depuis au-dessus d'un pont. Vous pouvez collecter au moins une Pièce sur cette rampe; nous recommandons toutefois de rester sur le côté droit du saut du pont si possible, pour mieux vous préparer au prochain virage.

Après le saut du pont, la piste se scinde à nouveau en itinéraires supérieur et inférieur. Prenez l'itinéraire inférieur et restez le plus possible du côté intérieur du virage !

La piste se scinde à nouveau peu après la première bifurcation, cette fois avec le choix d'aller à gauche ou à droite autour d'une Bone Piranha Plant, chaque chemin comportant trois Pièces à collecter. L'itinéraire intérieur est légèrement plus rapide, mais il est bien plus difficile d'effectuer le bon virage sur le panneau antigravité pour la section suivante du parcours. L'itinéraire extérieur fonctionne le mieux pour collecter des Pièces et s'aligner sur le panneau d'antigravité.

La prochaine division de la piste n'est même pas une option : le panneau d'antigravité vous mènera à une section du parcours avec plusieurs colonnes Spin Boost pour des boosts de vitesse supplémentaires. Si vous restez au centre de cet itinéraire, vous pouvez collecter trois Pièces et toucher la plupart des piliers avec les flancs de votre véhicule.

Alors que vous traversez le gouffre depuis votre trajet contre le mur, vous pouvez encore viser à atteindre la route supérieure si vous démarrez depuis le côté droit de la rampe de glisse. Le virage est beaucoup plus facile à partir de là et permet un saut de boost. Si cela semble que vous n'allez pas y arriver, plongez vers la route inférieure et préparez-vous à un virage à gauche très serré.

La section à venir est gardée par deux Dry Bones. Évitez-les et alignez-vous pour ce dernier raccourci entre deux tas d'os à gauche de la course, en utilisant une Champignon pour maintenir votre vitesse. Cela aidera à contourner le dernier virage et vous placera sur une ligne plus droite pour l'arrivée !

Mode Course Chronométrée

Le Meilleur de Nintendo 150cc

Temps de Course Chronométrée: 2:15.338

Joueur : Nin*Elena

> Pilote : Morton

> 4 Corps : Tri-Speeder

Roue : Monster

Va Planeur : Super Planeur

Temps de Course Chronométrée 200cc de Nintendo : 1:39.330

Joueur : Nin*Pavel

Pilote 3S : Dry Bones

Roue : Bois

>= Corps : Pipe Frame

Planeur : Plane Glider

Le Château de Bowser

Comme on peut s’y attendre de Bowser, son château est rempli de toutes sortes d’obstacles destinés à gêner les plombiers courageux et les pilotes de kart. Des courses plus difficiles sur ce parcours peuvent être extrêmement exigeantes, car vous devrez combattre le tracé presque autant que vous repousserez les objets des autres coureurs !

ATTENTION : AIDE AU BORD DE LA ROUTE

Statues laser : Bien qu’inactives pendant le premier tour, les deux derniers tours activent des statues de Bowser qui tirent des lasers sur la piste.

Barre de feu : Certaines lacunes et sections de la piste sont protégées par des pièges à chaînes en rotation. Prévoyez où les chaînes de feu passeront et placez-vous pour rouler là où elles ne seront pas.

Jets de lave : le dernier grand saut du château se fait au-dessus d’un gouffre où des geysers de lave jailliront. Faites attention à votre hauteur et évitez d’entrer en contact avec eux !

Monument Bowser : Ce gigantesque monument au centre est vivant ! Il atteint la piste, envoyant des ondes de choc à travers le parcours.

Balle et chaîne : La balle et la chaîne oscillent au-dessus des gouffres. Si vous frappez la balle de plein fouet, vous serez stoppé net !

Rochers roulants : vers la fin du parcours, des rochers commencent à dévaler la pente vers vous.

Grand Prix

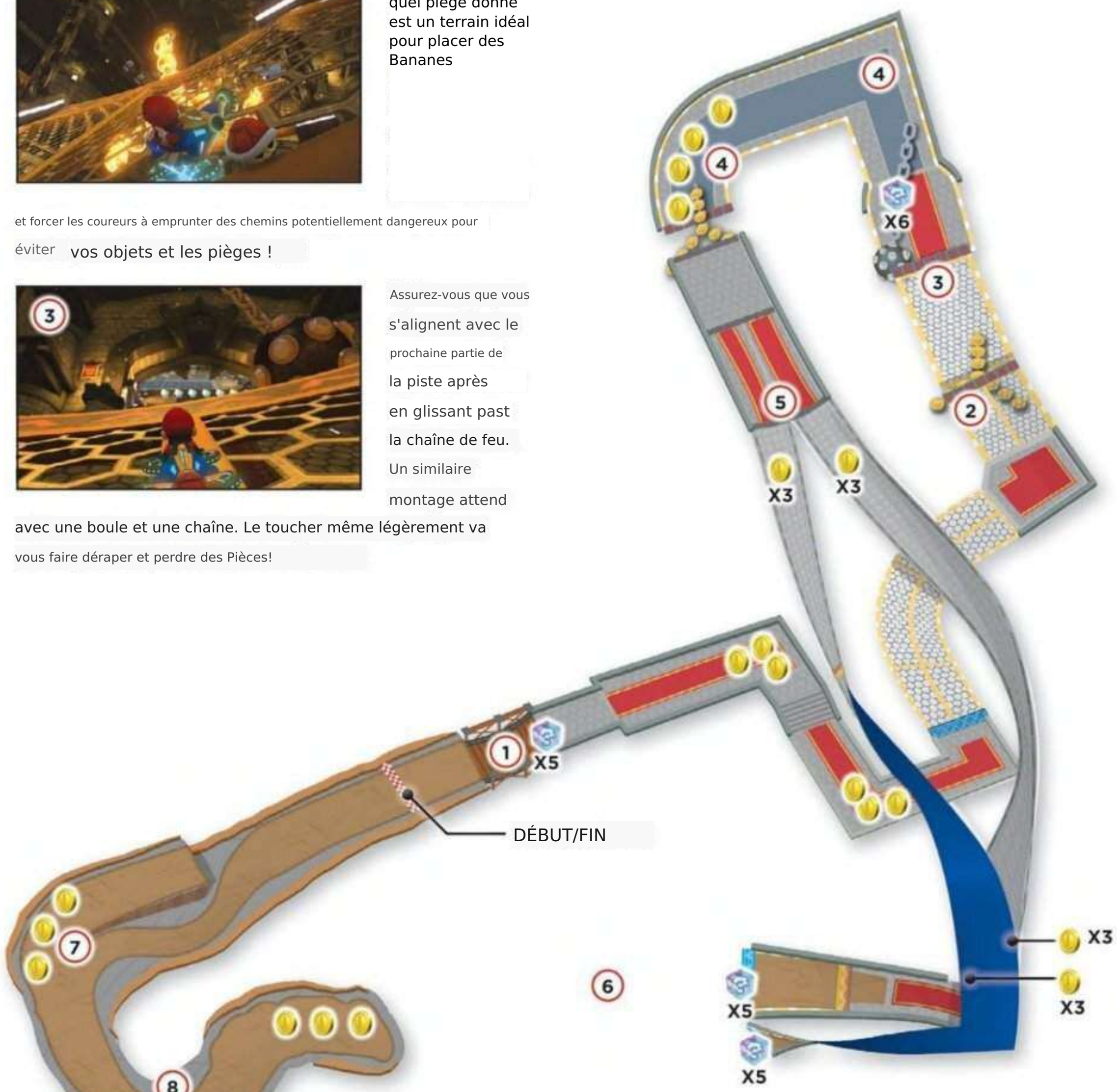
Boost de saut hors du pont mené vers le château elle-même. Le corridor au-delà aura plusieurs statues laser, mais elles ne sont actives que sur les tours 2 et 3.

Le premier piège de Barre de Feu vient après une série de lacets. Vous pouvez bondir avec Boost de saut sur la rampe devant la chaîne de feu pour vous accélérer pour le dépasser. La piste juste avant n'importe quel piège donné est un terrain idéal pour placer des Bananes et forcer les coureurs à emprunter des chemins potentiellement dangereux pour éviter vos objets et les pièges !

Assurez-vous que vous s'alignent avec le prochaine partie de la piste après en glissant past la chaîne de feu. Un similaire montage attend avec une boule et une chaîne. Le toucher même légèrement va vous faire déraper et perdre des Pièces!

Une autre épingle se trouve juste après la boule et la chaîne, menant à une autre rampe et un autre piège Barre de Feu.

Mode Grand Prix



Le parcours se divise en deux chemins antigravité, le monument Bowser frappant les deux à la fois.

Vous pouvez effectuer un Jump Boost sur les portions ondulantes du tracé, parfois à répétition lorsque vous vous éloignez de la statue. Assurez-vous simplement que le monument ne se nivelle pas contre vous avec ses poings !

Quel que soit votre chemin choisi, les deux vous propulsent à travers une crevasse de lave. Assurez-vous de ne pas vous éloigner trop bas pour éviter les geysers de lave, ou rater complètement le saut !

La dernière partie de ce parcours est un long virage à droite en montée, tandis que des rochers dévalent la colline. Alors que vous atteigne le sommet de la montée, vous pouvez choisir de rester sur la voie intérieure ou prendre une partie surélevée du tracé pour une autre rampe de Jump Boost.

Vous pouvez aussi couper une bonne portion de la voie intérieure en utilisant une Champignon sur une partie de terrain terreux rugueux sur le côté droit du tracé.

Épreuve chronométrée

Vous pouvez effectuer un Jump Boost depuis le pont-raquette menant vers Bowser's Castle—faites cela à chaque tour.

Après une courbe en S relativement simple, vous devez franchir l'épreuve du Baril/chaîne en fléau. Restez concentré sur la route à venir afin de passer devant les pièges (tout en effectuant un Jump Boost sur les rampes devant eux), en vous orientant vers des trajectoires de course sûres.

On Lap 1, les statues laser sont inactives et le premier virage à droite peut être facilement négocié collectez trois Pièces en dérapant. Trois pièces supplémentaires se trouvent au milieu du tracé lors du deuxième virage à gauche.

Ce long virage à gauche a quatre pièces supplémentaires à collecter. Essayez de toutes les récupérer dès le premier tour, et lors des tours suivants coupez ce virage aussi serré que possible sur le côté gauche du parcours. Préparez-vous à éviter le piège du Baril en feu à venir !

Les routes divisées autour de l'immense monument Bowser peuvent être exploitées pour plusieurs Sauts

Accélérez juste après que le monument les frappe. Sautez au sommet des collines le long du circuit. Si vous parvenez à rattraper les ondes de choc allant dans votre direction, vous pouvez même obtenir plusieurs Sauts Turbo ! Il y a deux rangées de trois Pièces à récupérer sur chaque route.

Faites attention en planant au-dessus du gouffre ici. Les geysers de lave vous éjecteront si vous êtes trop

bas. Essayez de vous centrer sur la piste en terminant la traversée du gouffre. Il y a trois autres Pièces à ramasser si besoin.

Coupez à travers le terrain accidenté à ce virage avec un Champignon pour gagner du temps. Il est aussi utile de

dériver vers la droite en sautant sur le sol accidenté pour vous aligner avec la ligne de Pièces en montée. Attention aux rochers qui roulent vers vous !

| Nintendo's Meilleur temps Contre-la-montre 150cc : 2:21.980

| Joueur : Nin*Po ly

Pilote : Bowser @ Roues : Standard

[==] Châssis : Badwagon Yo Aile : Super Aile

Dans la dernière ligne droite, le virage en S à droite de la rampe est en fait plus rapide à traverser.

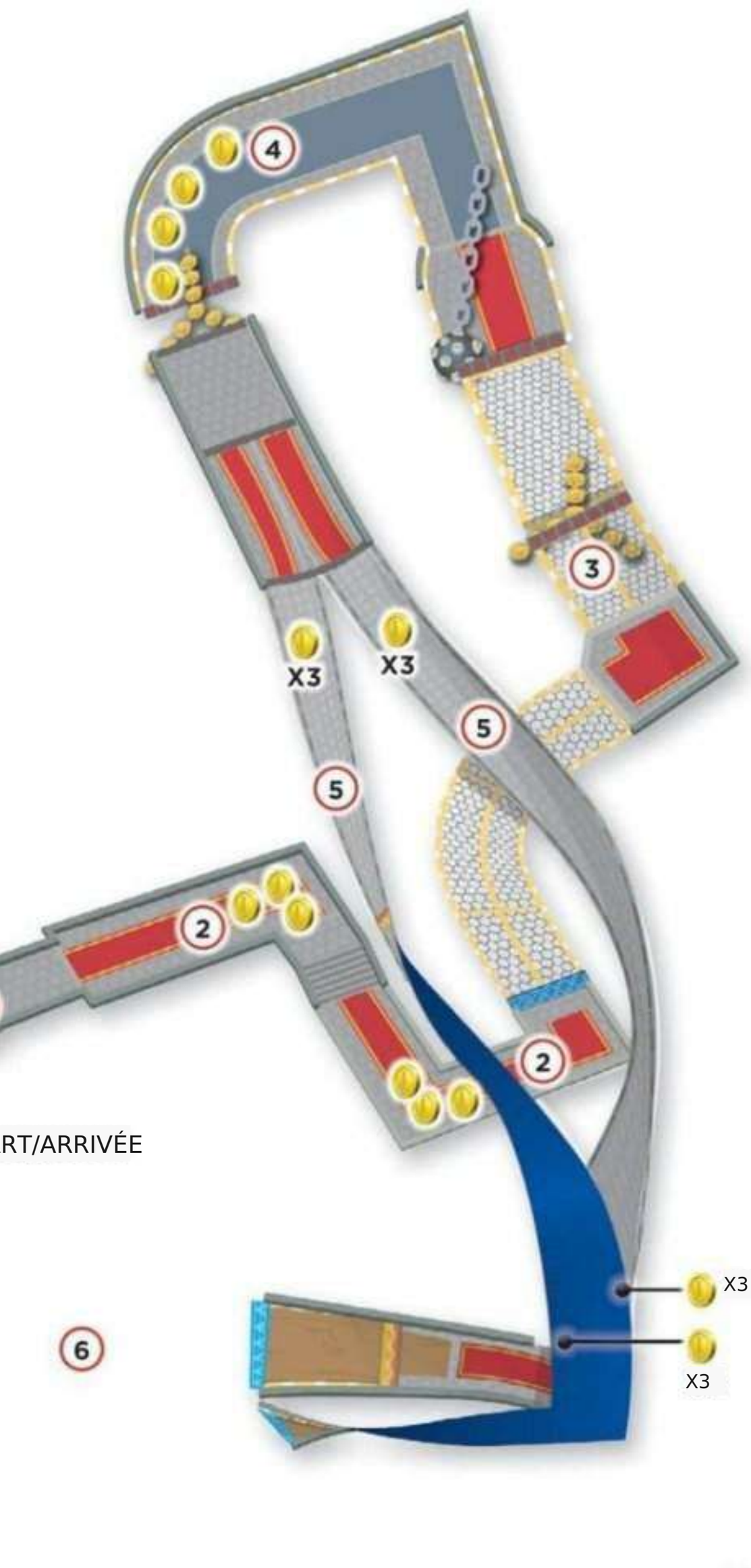
Mode Contre-la-montre

| Nintendo's Best Temps Contre-la-montre 200cc 1:40.9 1:40.953

Joueur : Nin*Mark

(8 Pilote : Bowser Squelette @ Wheels: Slim

Châssis : Flame Rider xR Aile : Cerf-volant Bowser



Le Chemin Arc-en-Ciel

Courir en orbite basse est une fin adaptée pour la Coupe Spéciale. Ce qui est devenu une tradition de Mario Kart, de longues portions du Chemin Arc-en-Ciel n'ont pas de murs de protection. Combinez cela avec les sections antigravité glissantes de la piste, et vous pouvez attendre une course difficile, surtout sur des difficultés élevées.

ATTENTION : ASSISTANCE AU BORNE

Ceintures transporteuses satellites : Une partie de la course vous emmène à travers une station spatiale avec des convoyeurs qui alternent la direction de leur déplacement. Regardez les flèches et ne roulez que sur la ceinture qui vous aide à avancer.

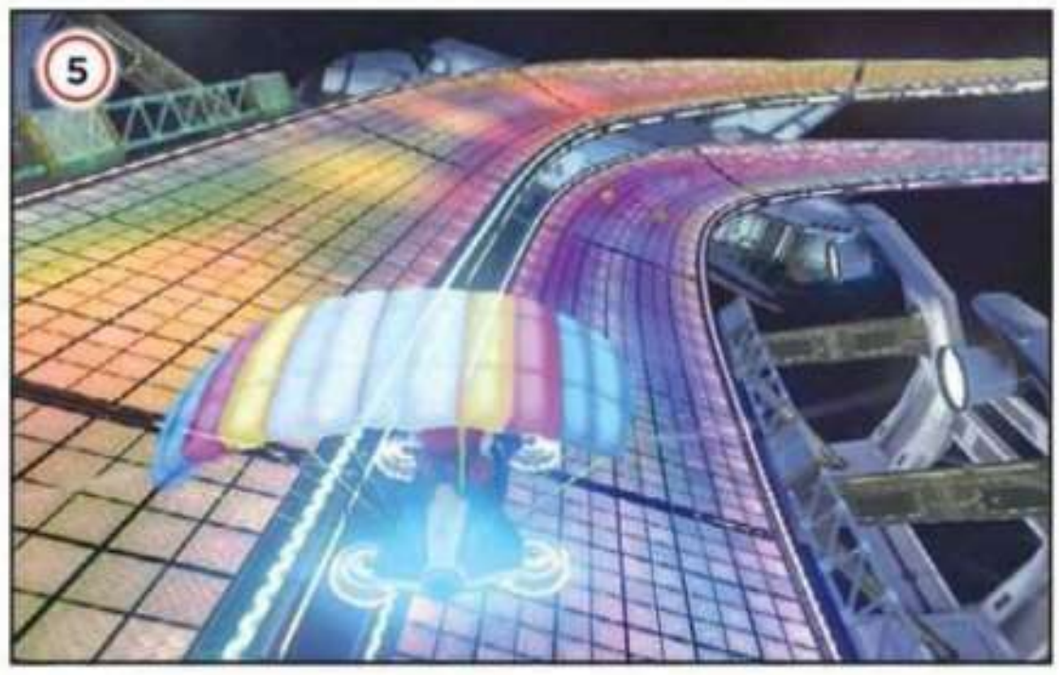
Grand Prix

Les deux premiers grands virages peuvent être difficiles. Le panneau d'anti-gravité avant celui-ci rend vos commandes plus glissantes, et il n'y a pas de mur de retenue tout au long des virages. Faites attention à vos flancs en passant par ce virage — un rival peut vous pousser sur le côté !

Une rampe de glisse vous envoie vers la station spatiale. Ne manquez pas de collecter quelques Pièces en plein vol.

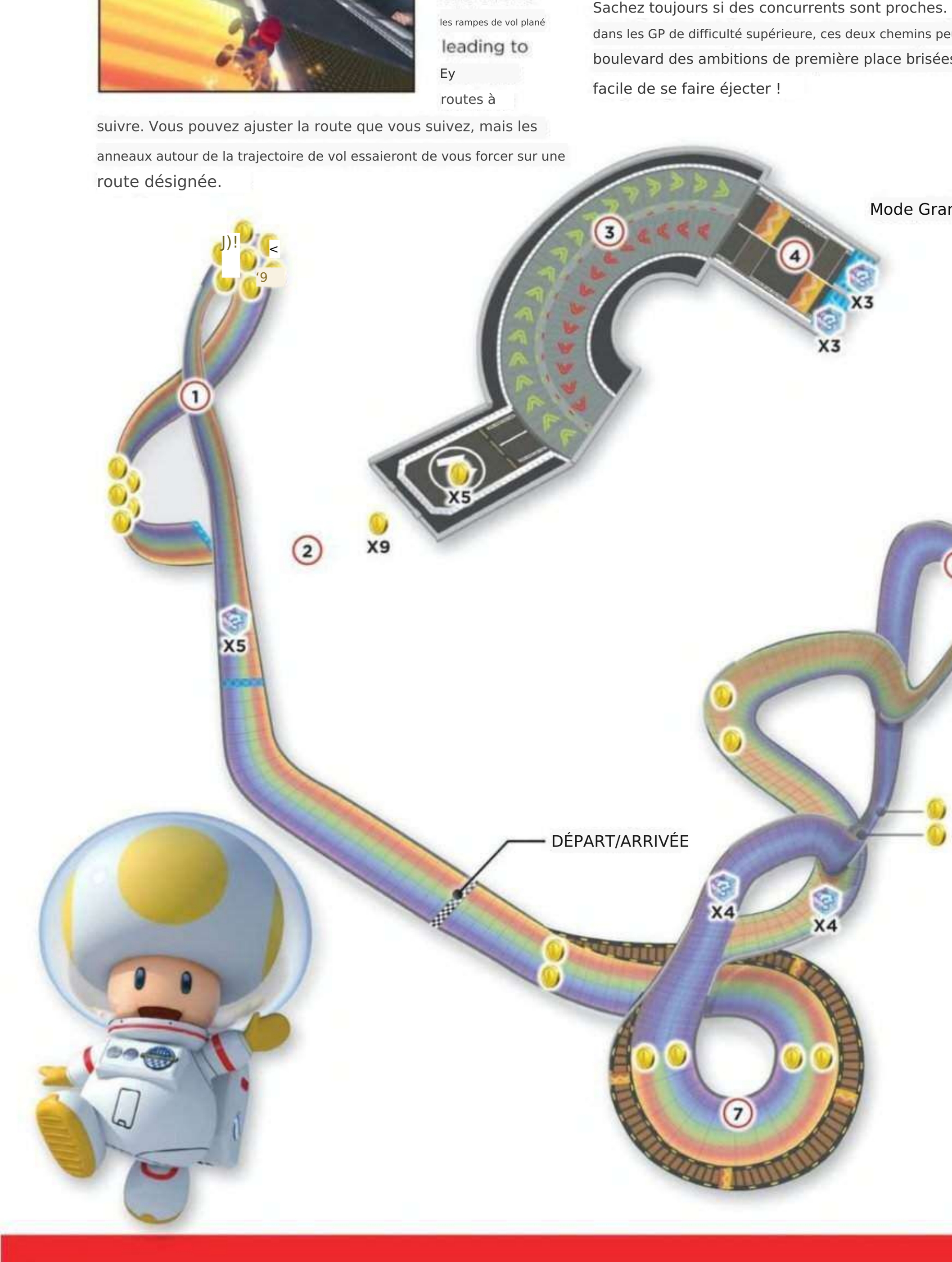
Le tapis roulant à l'intérieur de la station spatiale changeront de direction à chaque tour. Restez sur le tapis avec des flèches vertes pointant dans la direction où vous devez aller.

Les panneaux d'accélération vous propulseront you toward one of two les rampes de vol plané leading to Ey routes à suivre. Vous pouvez ajuster la route que vous suivez, mais les anneaux autour de la trajectoire de vol essaieront de vous forcer sur une route désignée.



Les routes divisées n'ont pas de murs sur la majeure partie de leur longueur, et sont parsemées de piliers de Spin Boost en plus. Sachez toujours si des concurrents sont proches. Pendant dans les GP de difficulté supérieure, ces deux chemins peuvent être un boulevard des ambitions de première place brisées. Il est très facile de se faire éjecter !

Mode Grand Prix

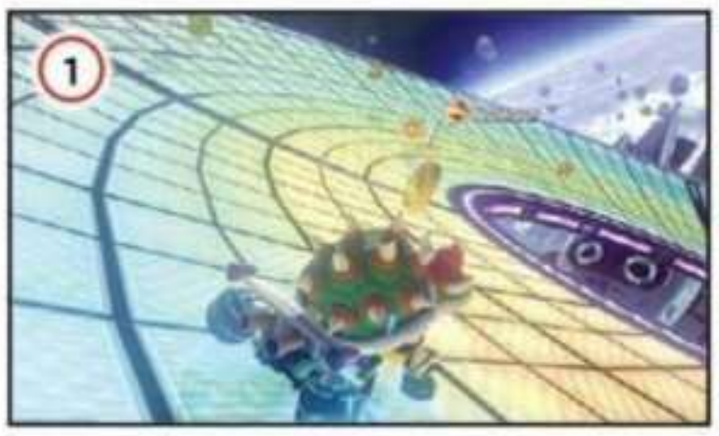


Un raccourci incroyable est disponible si vous prenez la rampe de glissade du côté droit vers la partie inférieure de la section de parcours divisée. Marquée par un seul pilier Spin Boost, si vous quittez directement la piste derrière le pilier, vous atterrirez sur un autre morceau de la piste qui fait face au dernier épingle du parcours, et vous aurez gagné une bonne portion du tracé, en prime ! Aucun champignon n’est requis pour cette cascade.

La dernière épingle avant l’arrivée est un autre coup dur. Si vous n’êtes pas particulièrement

véhicule maniable, rester sur la ligne intérieure peut être difficile. Vous pouvez glisser plus loin vers l’extérieur et utiliser les panneaux de dash là-bas pour compenser la ligne de course plus longue. Quel que soit votre choix, si vous avez des Bananas, ce virage est particulièrement cruel pour les déployer, car vous pouvez facilement faire voler les adversaires hors des bords de la piste !

Course contre-la-montre



Les courses contre-la-montre de Rainbow Road consistent à tirer le meilleur parti de chaque dérive et à couper vos virages aussi près que possible de la ligne intérieure. Les deux premiers virages contiennent cinq Pièces

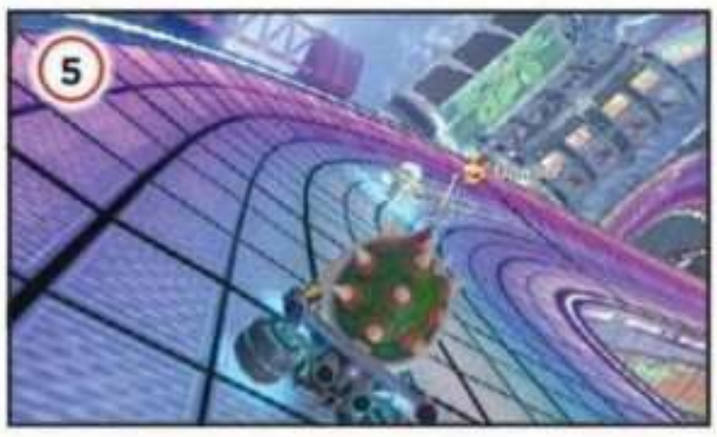
à collecter à l’intérieur de la piste, et six à l’extérieur. Cela vaut la peine de rester sur la ligne intérieure pour les trois tours. Après le 1er tour, vous devriez prendre ces deux virages avec des dérapages où vos roues avant pendent littéralement du côté de la piste!

Pour les trois tours, lorsque vous volez au-dessus de ce ravin, essayez de collecter au moins une Pièce tout en vous alignant pour affronter la prochaine station spatiale.

atterrir sur la station près de la plate-forme M devrait vous donner une autre chance d’obtenir plus de Pièces.

Assurez-vous d’utiliser Jump Boost depuis la rampe sur les tapis roulants, et visez la bande du tapis intérieur du virage droit à venir. Si ce tapis montre des flèches rouges pointées vers vous, utilisez un Champignon pour franchir le tapis.

Choisissez toujours la rampe de glisse à droite, car elle mène à la route inférieure dans la section de parcours divisée, qui aboutit directement au grand raccourci du circuit. Les deux itinéraires proposent plusieurs Pièces à collecter. Au moment d’arriver à ce point lors du premier tour, vous devriez être à environ dix Pièces.



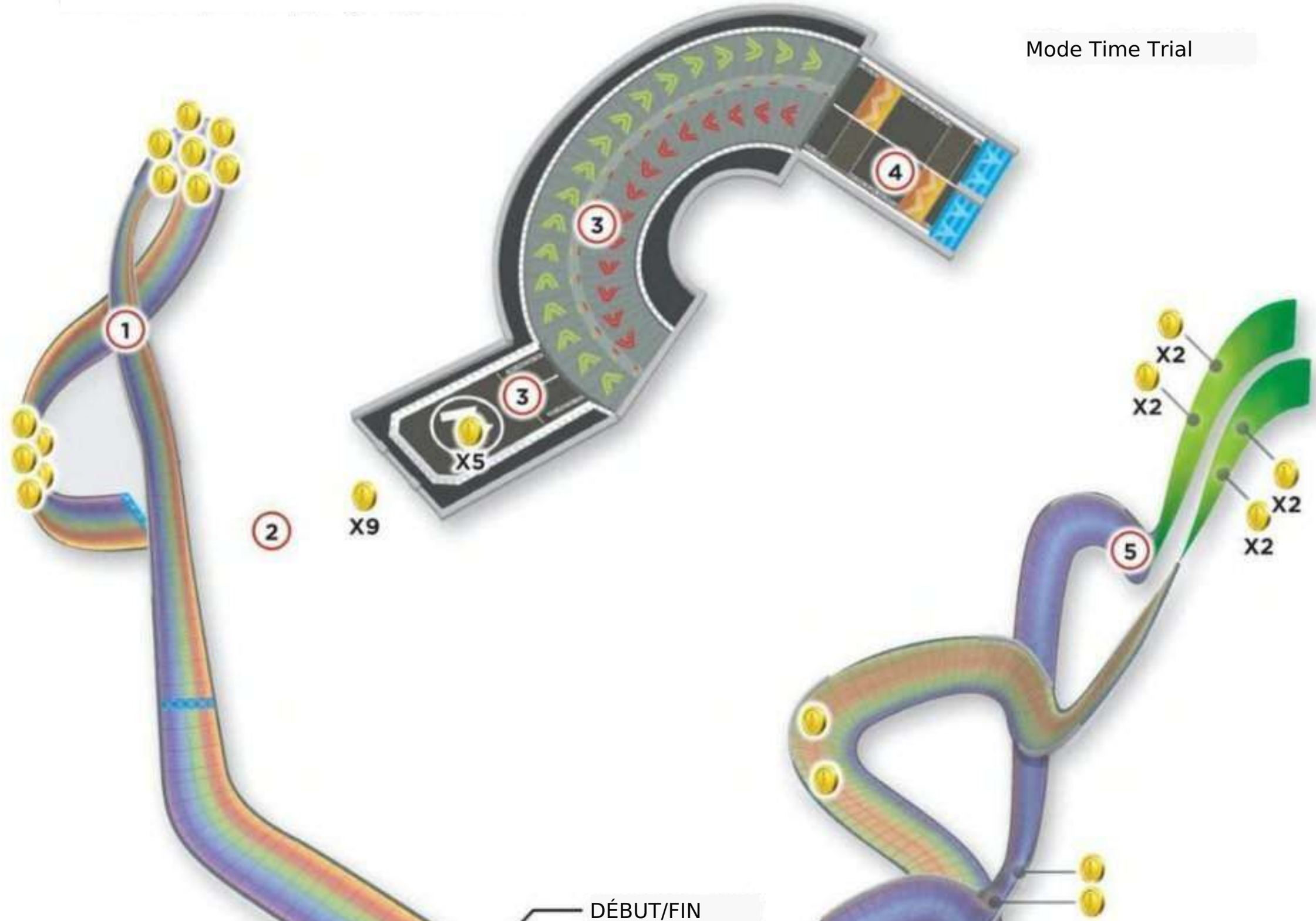
Le raccourci, marqué par un seul pilier Spin Boost, au centre d'une courbe vers la droite, est essentiel à prendre si vous essayez de battre des records. Comme

tu pars éteindre

le saut apparemment aveugle vers la piste ci-dessous, visez vous légèrement vers la gauche afin d'atterrir sur la piste, et non sur un terrain rugueux qui ralentit la vitesse !

La dernière épingle est difficile, mais pour une vitesse maximale, elle devrait être prise aussi serrée que possible à chaque tour dans un Time Trial. Balancez les roues avant au bord du parcours en dérapant !

Mode Time Trial



Nintendo's 2 do's Be Meilleur Temp Time Temps d'essai: 2:25.267

Player: Nin*Mizuho

ox Racer: Peach Pink Gold @

Wheels: Slim

Corps : Comet

E> Giider : Super Glider

Nintendo's Best 200cc

Time Trial Ti me: 1:55.767

Player: Nin*Pedro

cp Racer: Rosalina

Corps : soc Mach 8

Roues: Bleu Standard

Planeur : MKTV Parafoil

LIGHTNING CUP

DS Tick-Tock Clock

Des coureurs précis avec un excellent sens du timing seront difficiles à battre sur Tick-Tock Clock. Certaines des meilleures raccourcis ne sont disponibles que à certains moments de la course, sur des tours spécifiques, alors que les engrenages et les aiguilles continuent de tourner indépendamment des actions des coureurs.

ATTENTION: DÉPANNAGE EN BORD DE ROUTE

Aiguilles mobiles : Les aiguilles s’étendent sur certaines portions du circuit, devenant de petites rampes pour le Jump Boost ou des ponts qui enjamber les fosses. Malheureusement, ces aiguilles restent en mouvement pendant une course, et elles peut être faire davantage de mal que de bien.

Engrenages : d’énormes engrenages constituent une longue section du parcours et ils changent la direction de leur rotation assez régulièrement. Si vous êtes sur ces engrenages, essayez de rouler dans le sens dans lequel ils tournent pour éviter de perdre de la vitesse

Pendules d’horloge : Bien que les pendules avancent lentement, ils sont assez gros pour bloquer une bonne partie du parcours et vous obliger à dévier pour les éviter.

Grand Prix

Après le premier virage, vous tombez sur une grande portion du parcours en forme d’horloge. Les aiguilles tournent tout au long de la course, vous ne pouvez donc pas toujours compter les utiliser pour franchir l’écart au centre de l’horloge. Sur les bords extérieurs de cette section, il y a des panneaux de dash, des pièces et de nombreuses Boîtes d’objets.

en passant les pendules, assurez-vous d'obtenir des Jump Boost sur les rampes, et essayez de collecter des pièces et des objets en cours de route.

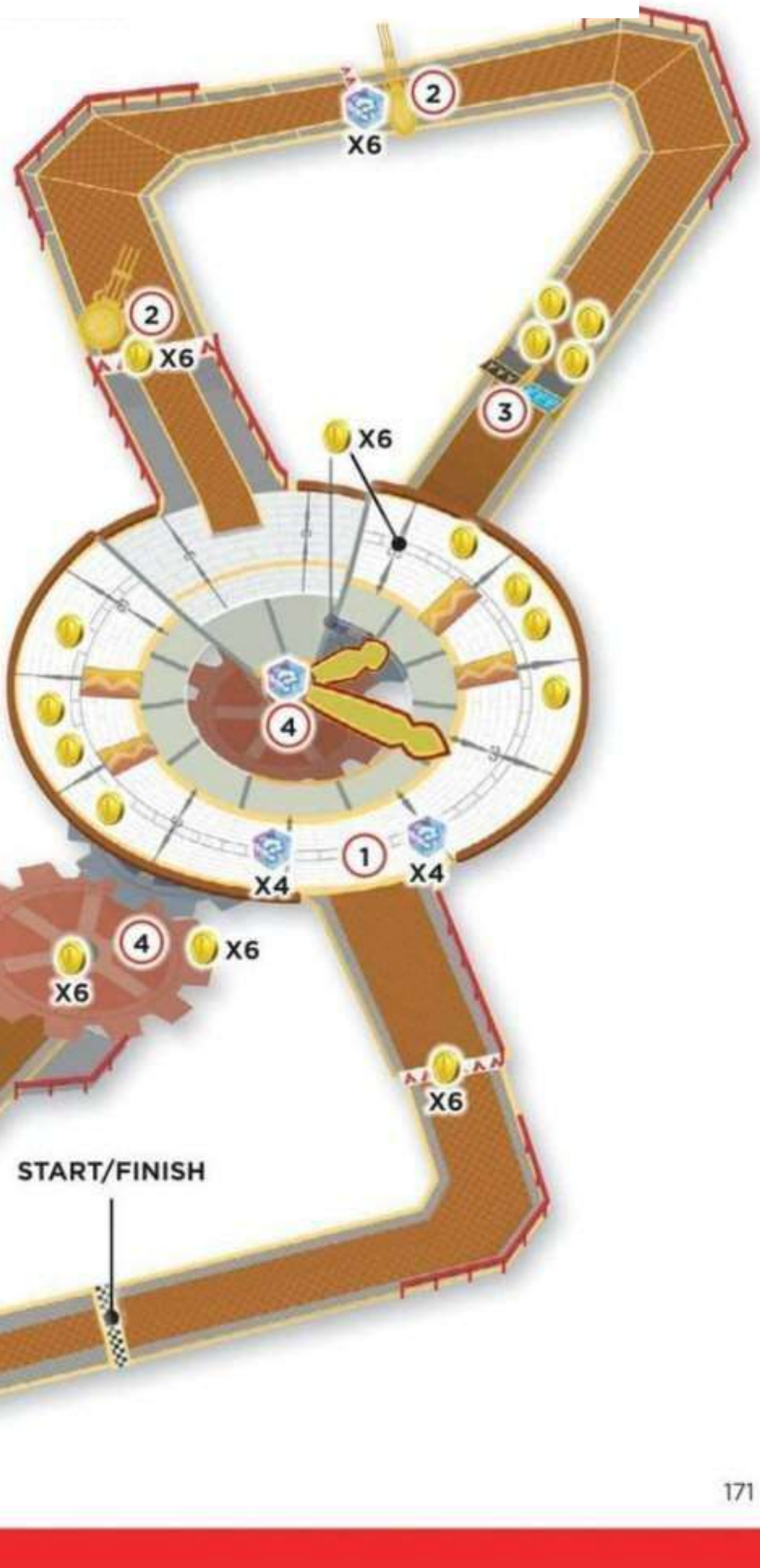
Les deux rampes de vol ici alternent entre actives et inactives. Si vous choisissez de planer, vous pouvez éviter les engrenages rotatifs dans la section suivante, tout en collectant des pièces en plein vol. Placez des Bananas sur ces rampes dans l'espoir de perturber la concurrence, si vous le pouvez.

Vous devrez finir par atterrir sur les engrenages, alors assurez-vous d'atterrir sur le côté de l'engrenage

qui pointe dans la direction où vous souhaitez aller. Si vous ignorez les rampes de vol, ou atterrissez tôt, vous pouvez maintenir une bonne vitesse en vous faufilant autour du pilier central des engrenages, en veillant à ce que l'élan vous pousse en avant. Vous pouvez aussi obtenir des Jump Boost sur les dents des engrenages.

Le dernier virage menant à l'arrivée a plus d'aiguilles d'horloge qui peuvent aider ou entraver votre progression. Lors du tour, si vous allez assez vite, la longue aiguille des minutes pourrait être en place pour que vous l'utilisiez comme un raccourci difficile pour naviguer. Les tours suivants ne vous offriront pas ce luxe.

La ligne d'arrivée finale en montée dispose d'une paire d'engrenages de chaque côté de la piste. Vous pouvez rouler le long les engrenages et les Jump Boost sur celles-ci, bien que vous ne bénéficierez que si l'engrenage tourne vers la ligne d'arrivée!



Mode Grand Prix

Course à chrono

À chaque tour après le premier virage, vous pouvez collecter au moins une Pièce en effectuant un Jump Boost sur la colline et vers la section horloge.

Au tour 1, les aiguilles de l'horloge sont disposées de telle manière que vous pouvez traverser le centre de l'horloge sans tomber dans l'abîme, si vous êtes assez habile. Pour tirer le meilleur parti de cet raccourci, il vous faudra

Effectuez un Jump Boost depuis les rampes sur les côtés de l'horloge, ainsi que depuis le centre même de l'horloge.

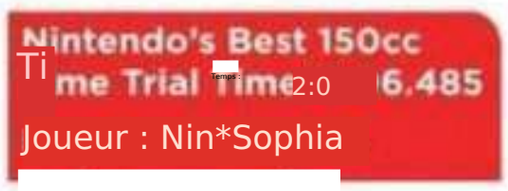
Les tours suivants dans cette section d'horloge sont une bonne occasion de récupérer des Pièces sur les côtés du parcours, si vous en avez encore besoin.

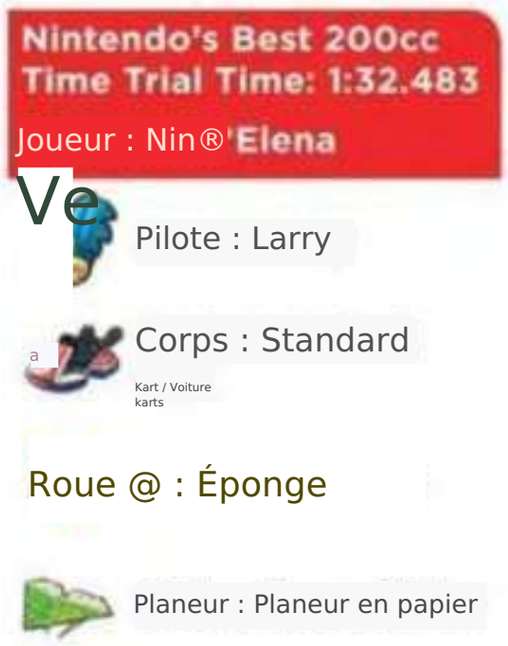
Après avoir franchi les pendules, en collectant une autre Pièce dans le processus, vous devez choisir si vous voulez ou non glisser dans la section des engrenages tournants. N'oubliez pas de récupérer les Pièces devant les rampes.

Utilisez intelligemment le drift et les Mini-Turbos pour gagner une vitesse surprenante en roulant sur les engrenages et en effectuant un Jump Boost sur leurs dents. Assurez-vous simplement qu'ils tournent dans la direction que vous souhaitez emprunter !

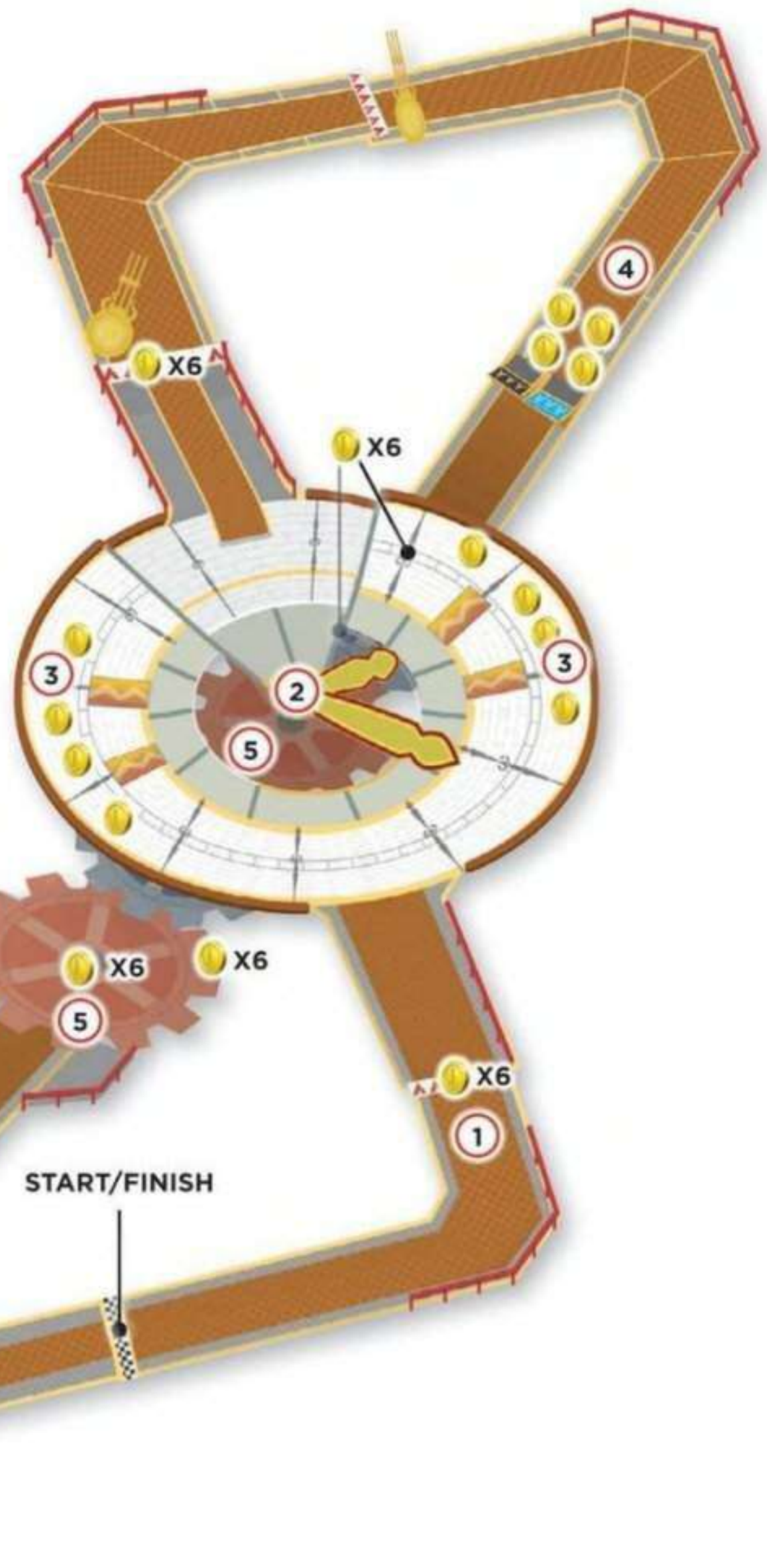
Ce dernier virage est capricieux. Grâce aux aiguilles, vous n'avez pas toujours un moyen facile de prendre le dernier virage au-dessus de l'écart. Vous pouvez utiliser un Champignon et un Saut Boost sur les côtés des aiguilles pour combler l'écart, mais cela peut devenir délicat au fur et à mesure que le Time Trial avance.

Ignorez les engrenages sur le côté de la piste lorsque vous sprintez vers la ligne d'arrivée. Même s'ils vont dans la direction que vous souhaitez, vous perdez un peu de vitesse au contact avec l'engrenage lui-même.





Mode Time Trial



3DS Glissade de Plante Piranha

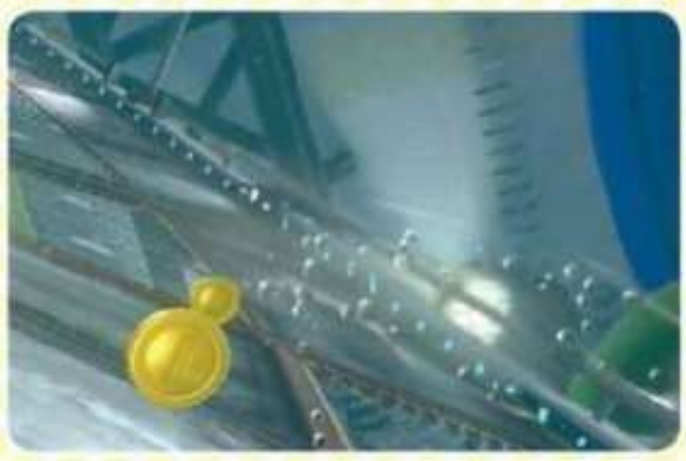
On peut dire que c’est l’un des circuit les plus rapides de la Lightning Cup; la Piranha Plant Slide, nommée à juste titre, pousse les pilotes à se faufiler devant les ennemis dangereux, en suivant les courants d’eau turbulents à travers une égout. Les pilotes devront penser vite et agir plus vite pour gérer les virages serrés, les Goomba et les Plantes Piranha qui dominent la piste

ATTENTION: AIDE EN BORD DE ROUTE

Plantes Piranha : deux énormes Plantes Piranha dominent des portions importantes

passages de ce parcours. Faites attention à la direction dans laquelle ils font face, et ne vous rapprochez pas de ce côté de leur tuyau, à moins que vous n’utilisiez un panel de dash ou une Fleur pour les dépasser.

Courants d’eau : en descendant dans les sections souterraines de ce parcours, l’eau qui circule dans l’égout peut vous donner un peu de vitesse supplémentaire. Elle peut aussi vous placer dans des situations délicates à cause de la vitesse à laquelle vous avancerez. Les flux d’eau au début du parcours emportent également les Boîtes d’Objets, gardez cela à l’esprit.



Jets d’eau : vers la fin d’un tour, vous competerez sous l’eau. Des jets d’eau s’allument et s’éteignent tout au long de cette section du parcours, ce qui peut vous faire sortir de votre position pendant que vous évitez d’autres dangers.

écrasé par vos adversaires.

Goombas : Encore une fois, les Goombas cherchent à se rendre nuisibles sur ce parcours.

Réseaux d’évacuation : Les tuyaux déversent de l’eau dans un puits sans fond contre lequel vous devez glisser pour vous écarter. Se faire prendre dans ces cascades peut vous faire plonger dans l’obscurité !

Grand Prix

Dès le départ, en conduisant sur le toboggan courbe, essayez de rester dans l'eau plutôt que de rouler dessus les sections élevées du toboggan. Vous êtes poussé par les courants alors que vous êtes dans l'eau. Ne manquez pas le Saut de Boost lorsque vous quittez les rampes en entrant dans les égouts !

Quand approchant le premier Plante Piranha, faites attention quel côté il fait face, et continuez sur le côté opposé, en restant dans l'eau pour maintenir votre vitesse. Un tour cruel ici est d'utiliser des objets pour forcer les autres coureurs à entrer dans la portée de la plante pour qu'elle puisse les mordre.

Après avoir glissé passé le premier Plante Piranha, le parcours prend un virage serré à gauche, à travers un petit groupe de Goombas. Vous pouvez éviter la plupart d'entre eux en restant près de l'intérieur de ce virage, près du mur .

En vous écartant les Goombas, vous pouvez essayer de sauter sur une ensemble de flottants blocs à collecte quelques Pièces avec le aide des ramps de panneaux de dash. Si vous avez des bananes, vous peuvent les placer sur ces blocs pour attraper les coureurs qui essaient de te suivre sur ces chemins étroits.

Mode Grand Prix

Il y a un manque de garde-corps sur les deux virages menant au grand tuyau qui vous emmène sous l'eau. En prenant de l'élan sur les petites rampes de tuyaux, surveillez les occasions de faire sortir vos adversaires de la piste, tout en restant attentif à ce qu'ils fassent la même chose pour vous !

Après que le tuyau vous ait envoyé sous l'eau, vous êtes près de la deuxième plante-piranne. Ce type a quelque chose de sérieux d'effet, donc à moins que vous ayez un champignon pour dépasser le côté qu'il regarde, ou que vous utilisiez les panneaux de dash à proximité, vous ne voulez pas être pris par surprise par lui!

La rampe de vol au bout de la section aquatique vous projette en l'air au-delà de plusieurs tuyaux d'évacuation.

Ne touchez pas l'eau qui en émerge, car il est probable que vous n'arriviez pas à l'endroit d'atterrissage pour votre dernière course vers la ligne d'arrivée.

Cette série d'enchaînements sinueuse a des Goombas et de faux panneaux de Goombas qui vous attendent ! Évitez les vrais méchants du mieux possible en négociant les virages. Vous pouvez utiliser des Champignons pour un raccourci important ici, donc si vous parvenez à en obtenir un dans la section aquatique, gardez-le ! Une fois que vous aurez passé cette dernière série de virages, la ligne d'arrivée est littéralement autour du dernier coin !

Course contre-la-montre

La règle générale pour la première partie de cette Course contre-la-montre est simple : restez autant que possible dans l'eau. vous pouvez pour profiter du boost procuré par le courant d'eau. Profitez également de toute rampe que vous rencontrez tout au long pour des sauts améliorés.

Passez à côté de la première plante-piranne et visez la rampe derrière elle pour vous élancer vers une section plus petite du un tracé pour collecter trois pièces. Lors des tours suivants, il est plus rapide de prendre un drift et un Mini-Turbo dans les courants d'eau de chaque côté de la plante.

Le virage juste après la plante-piranne doit être pris aussi brutalement que possible vers la gauche. Faites-le pour éviter les Goombas et vous placer sur l'une des rampes de panneaux de dash qui peuvent vous propulser sur l'une des plates-formes flottantes, contenant quelques pièces supplémentaires.

Deux petites tuyauteries au sol dans cette section du parcours ont trois Pièces qui flottent au-dessus d'elles. C'est difficile, mais essayez de récupérer les Pièces et de bénéficier du Jump Boost à partir de ces tuyaux !

La section sous-marine est assez simple pour la plupart du temps. Pendant les deux premiers tours, il est facile de ramasser six pièces en un seul passage ! En approchant du deuxième Plante Piranha, restez sur le côté droit de la piste, et utilisez le turbo pour dépasser l'ennemi sans aucun problème.

Après avoir quitté la section aquatique pour revenir sur la terre ferme, vous vous dirigez vers l'endroit où vous voudrez utiliser un Champignon pour les trois tours. Lancez vous-même à travers l'herbe, en passant par le panneau illustré, tout en dérapant fortement à gauche. À ce stade du tour 1, vous devriez déjà avoir dix pièces, donc vous pouvez vous permettre d'en manquer quelques-unes ici. Assurez-vous simplement de prendre ce raccourci à chaque fois !

Nintendo's Meilleur 150c« : Time Trial Temps : 2:21.321
Player: Nin*Polly

Pilote : Ludwig

@ Roues : Slim

&F Carrosserie : JetBike

Planeur : Super Planeur

Mode Contre-la-montre

Nintendo's Meilleur 200cc
Temps Contre-la-montre : 1:48.454

Joueur : Nin*Frank

Pilote : Wendy

[>] Carrosserie : Mr. Scooty

Roues : Métal

Planeur : Peach Parasol

Volcan Grumble pour Wii

Le Volcan Grumble ne ménage pas ses coups. À chaque tour, le terrain change : des sections entières du parcours s'effondrent dans la lave. Le volcan lui-même crache des flammes qui entament certaines parties de la piste, la route est inégale et il est très facile de se baigner dans la lave si vous ne faites pas attention.

ATTENTION : AIDES EN BORD DE ROUTE

Serpents de feu : sautant sur la piste, ces flammes vivantes semblent placées stratégiquement pour être dans votre chemin au pire moment possible.

Activité volcanique : Le Volcan Grumble éponyme éclate au loin, projetant de la lave sur la piste. Vous ne voulez pas être là où cette substance atterrit !

Taches de feu : La lave projetée par le volcan laisse de grandes zones de feu sur la piste, vous obligeant parfois à choisir une ligne de course différente pour éviter de prendre un coup.

Terrain instable : À chaque tour, des sections du parcours s’effondrent dans la lave. Ces changements vous obligent à emprunter des itinéraires différents. L’un des raccourcis majeurs n’est disponible qu’à partir du troisième tour en raison de cette instabilité.

Grand Prix

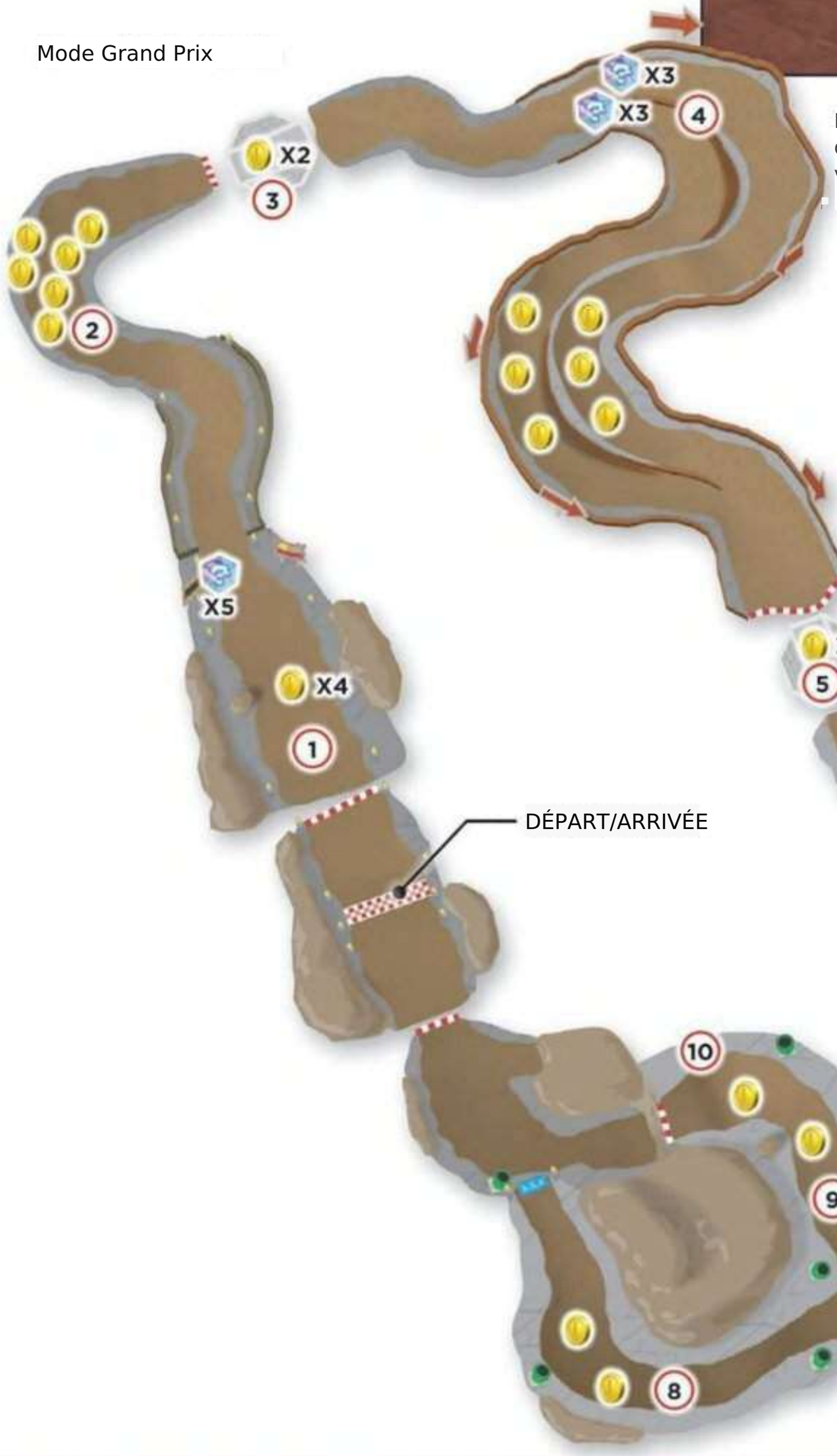
La section de la route juste après le la course commence offre un exemple de base de la façon dont le la piste va change au fur et à mesure que la course progresse. Deux des pièces sur le côté droit du circuit deviendra inaccessible lorsque le terrain sous eux s'enfonce dans la lave sur Tour 2.

Le premier virage à l'intérieur du montagne commence large et facile à naviguer. Alors que la course progresse, d'immenses morceaux de la piste se détachent, vous laissant avec beaucoup moins d'espace pour déraper dans le virage. Cela le virage devient un point chaud pour placer des Bananes à envoyer des coureurs qui volent dans la lave !

Cette plate-forme se déplace d'avant en arrière dans la lave. Concentrez-vous pour atteindre le sol de l'autre côté.

La plate-forme ne se déplace jamais assez pour que vous tombiez dans la lave à moins que vous ne fassiez des erreurs de conduite graves.

Mode Grand Prix



LES PISTES—COUPE ÉCLAIR @

La route se divise en trajets supérieur et inférieur, suivant plus ou moins les mêmes virages. Vous pouvez tomber du chemin supérieur au chemin inférieur si vous glissez sur le côté droit de l’itinéraire. Le trajet inférieur n’est pas nettement plus rapide, mais il est un peu plus facile à naviguer.

Les chemins se rejoignent en sortant de la grotte, et une autre plateforme mobile vous attend. Sur à cette plateforme est une rampe de vol, un outil inestimable pour atteindre d’autres Pièces coincées dans les airs. C’est encore un spot incroyablement diabolique pour placer des Bananas afin de faire basculer des adversaires dans la lave !

La route depuis la rampe de vol se scinde deux fois pendant de très courts intervalles. Les trajets supérieurs ont un dash des panneaux pour compenser le fait d’être plus longs à naviguer, mais vous êtes généralement plus rapide au sol. Faites attention aux taches de feu au sol, causées par le volcan en éruption!

Cette grande montagne a deux itinéraires autour. Le premier consiste à y grimper, en suivant la route vers à gauche. Les Serpents de feu occupent cette route étroite, alors faites attention en gérant ce virage. Au sommet de la montagne se trouve une rampe de vol qui vous enverra en ligne droite vers l’arrivée.

La route de droite est plus rapide, mais plus complexe à naviguer, nécessitant des virages serrés pour rester sur la route tout en évitant le terrain rugueux et les Serpents de feu sur le chemin.

Ce qui se passe près de la montagne change au tour 3, une portion du parcours s’enfonce pour révéler une petite pierre rampe. Vous DEVEZ avoir une Champignon disponible si vous voulez utiliser en toute sécurité cette rampe pour couper le dernier virage et viser directement l’arrivée,

Course Chronométrée

Collectez l’une des deux Pièces sur le côté droit du parcours juste après le départ. Lors des tours suivants, le sol s’est effondré sous eux.

Souvenez-vous que les premiers virages en entrant dans la grotte seront plus dangereux à naviguer lors des tours suivants, lorsque le sol s’est effondré dans la lave. Assurez-vous de collecter trois Pièces sur la ligne de course intérieure pendant le tour 1. En quittant le virage, essayez de vous placer pour récupérer les deux Pièces sur la plateforme mobile avant d’entrer dans la prochaine section de la grotte.

À la bifurcation des pistes, restez au niveau inférieur et assurez-vous de collecter les trois Pièces sur ce chemin. Vous vous pouvez marquer plusieurs Mini-Turbos pendant ce long virage.

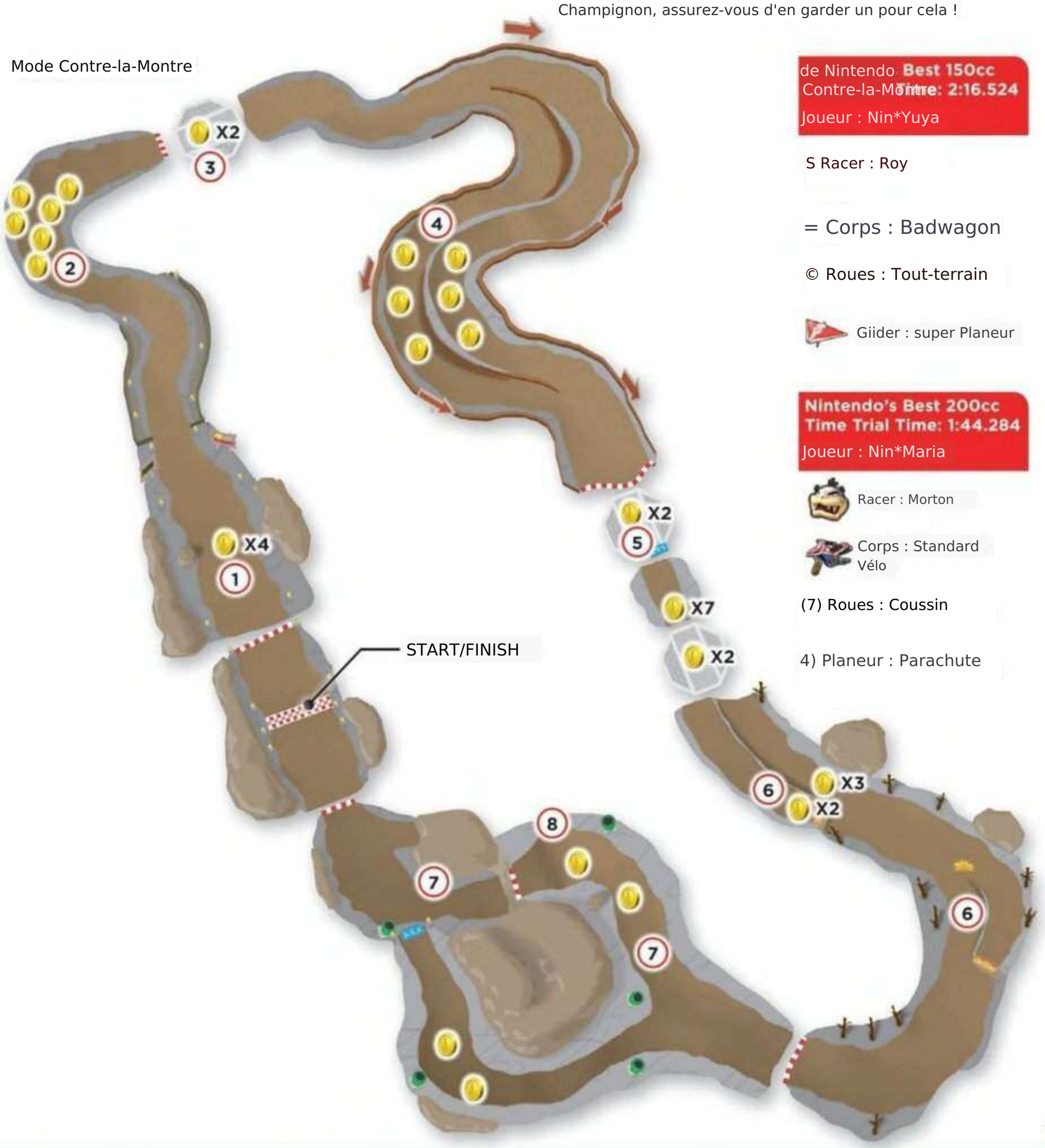
En sortant des grottes, vous pouvez choisir de planer au-dessus de bon nombre des obstacles les plus dangereux et collecter plus de Pièces dans le processus. Si vous avez bien roulé au tour 1, vous pouvez avoir dix Pièces une fois que vous aurez franchi ces plateformes mobiles.

Les deux soulevé portions de la piste faire contenir un tiret panneaux vers vitesse vous le long. Le premières de ces portions surélevées peuvent aider à réduire vos temps. Le second vous force à prendre un trajet plus large et trajet plus long pour l'atteindre, et dans l'ensemble plus rapide de rester au niveau du sol et dérapez dans le virage aussi serré que possible au terrain rugueux autant que possible.

Lors que vous atteindre l'ultime séparent dans le piste, prenez le du côté droit route, et couper l'ultime tours en allant à travers le terrain rugueux avec un champignon.

Au tour 3, le terrain près de le virage final sur la droite l'itinéraire aura été changé en révéler un élément vital raccourci sur la lave. L'utilisation de ce tremplin nouvellement créé nécessite un Champignon, assurez-vous d'en garder un pour cela !

Mode Contre-la-Montre



de Nintendo Best 150cc
Contre-la-Montre: 2:16.524
Joueur : Nin*Yuya

S Racer : Roy

= Corps : Badwagon

© Roues : Tout-terrain

Giider : super Planeur

Nintendo's Best 200cc
Time Trial Time: 1:44.284
Joueur : Nin*Maria

Racer : Morton

Corps : Standard Vélo

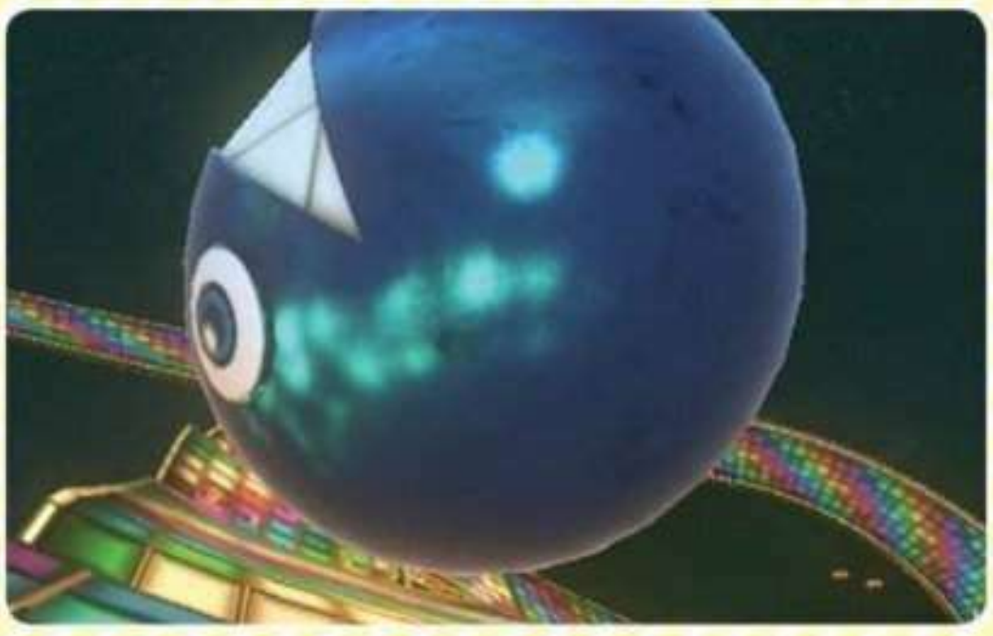
(7) Roues : Coussin

4) Planeur : Parachute

N64 Route Arc-en-Ciel

La route arc-en-ciel classique de Mario Kart 64 revient dans Mario Kart 8 Deluxe ! Une piste connue par beaucoup pour son incroyable longueur par rapport à toutes les autres à son apparition originale, N64 Route Arc-en-Ciel est toujours l'une des plus longues du jeu. Divisée en trois sections distinctes et ayant subi des changements importants par rapport à son incarnation originale, cette piste est une despedida colorée pour la Lightning Cup !}

ATTENTION : ASSISTANCE EN BORNE DE ROUTE



Chain Chomps : les énormes Chain Chomps sans chaîne rebondissent sur des sections de Rainbow Road, provoquant des ondulations sur toute la piste. Vous pouvez utiliser Jump Boost sur les sommets de ces ondulations. Faites juste attention à ne pas vous envoyer en l’air hors de la piste, ni directement dans l’un des Chain Chomps !

Grand Prix

Assurez-vous de traverser les trois anneaux étoile lors de la première descente. Lorsque vous atteignez la rampe de vol à

au bas, traversez les deux anneaux étoile flottants.

Un train plein de Mario Toons passe à droite sur cette courbe longue et sinueuse, jetant des Pièces sur la piste.

Le Chain Chomp qui rebondit sur la piste fait onduler le tracé. Vous pouvez utiliser Jump Boost sur les sommets de ces collines roulantes pour obtenir davantage de vitesse — plusieurs fois si la colline roule dans la direction de votre trajet

Le deuxième section de le cours commence par un long et sinueux virage à droite qui vous emmène vers le haut à un second section ondulante de la voie, avec deux Chain Chomps faire des vagues cette fois-ci.

Pas longtemps après le troisième section de le cours commencez, vous entrez une série de consécutifs tours, et avec de plus en plus peu de garde-fous pour vous empêcher de glissant hors de la piste si vous vous trompez ! Envisagez de vous accrocher à des objets que vous acquérez pendant ces tours pour les utiliser lors du sprint final vers le l'arrivée.

Mode Grand Prix

Les panneaux à anneaux d'étoiles ici peuvent être utiles si vous dérivez à les angles corrects pour toucher tout en évitant de sortir de la piste. Cela marque le début de la ligne droite finale, avec une seule rampe de survol finale pour vous lancer vers la ligne d'arrivée !

Temporaire d'essai

Ne manquez aucun des anneaux d'étoile en descendant la première pente.

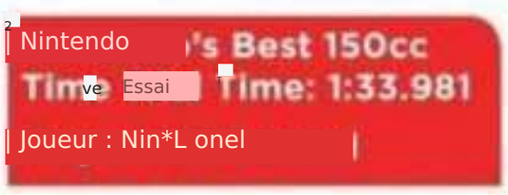
Vous ne pouvez pas collecter toutes les pièces que le train les passagers jettent sur la course pendant le premier virage, mais vous pouvez repartir avec au moins cinq pièces à votre nom en dérivant à travers cette section du parcours. Vous pouvez également utiliser l'un de vos trois champignons pour sortir de ce virage un peu plus vite.

Tout en effectuant un saut de boost sur les collines créées par le Chain Chomp, ne manquez pas de collecter des pièces sur la piste juste avant de passer le Chain Chomp. Elles peuvent se fondre dans le parcours, alors faites attention ! Vous pouvez trouver plus de pièces dans la deuxième section du Chain Chomp.

En laissant les Chain Chomps derrière vous, le train qui passe à côté de la piste laissera tomber encore plus de pièces lors d'un long virage à gauche. Une fois que vous atteignez votre maximum, vous pouvez enchaîner les tournants suivants aussi serrés que possible tout en ignorant les pièces supplémentaires. la sortie de ce virage est un bon endroit pour utiliser l'un de vos champignons.

La dernière série de virages menant à la ligne droite finale peut être prise aussi serrée à l'intérieur que possible.

En fait, la seule fois où vous devriez dériver vers l'extérieur de la piste ici, c'est lorsque vous approchez des deux derniers panneaux turbo avant que la rampe de vol plané ne vous envoie vers l'arrivée. Si vous avez encore des Champignons à ce moment, l'approche de l'arrivée est votre dernière chance de les utiliser !

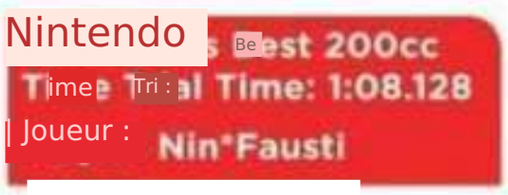


Pilote : Mario Métal

Châssis : Standard
ATV

& Roues : Monster

Aile : Super Aile



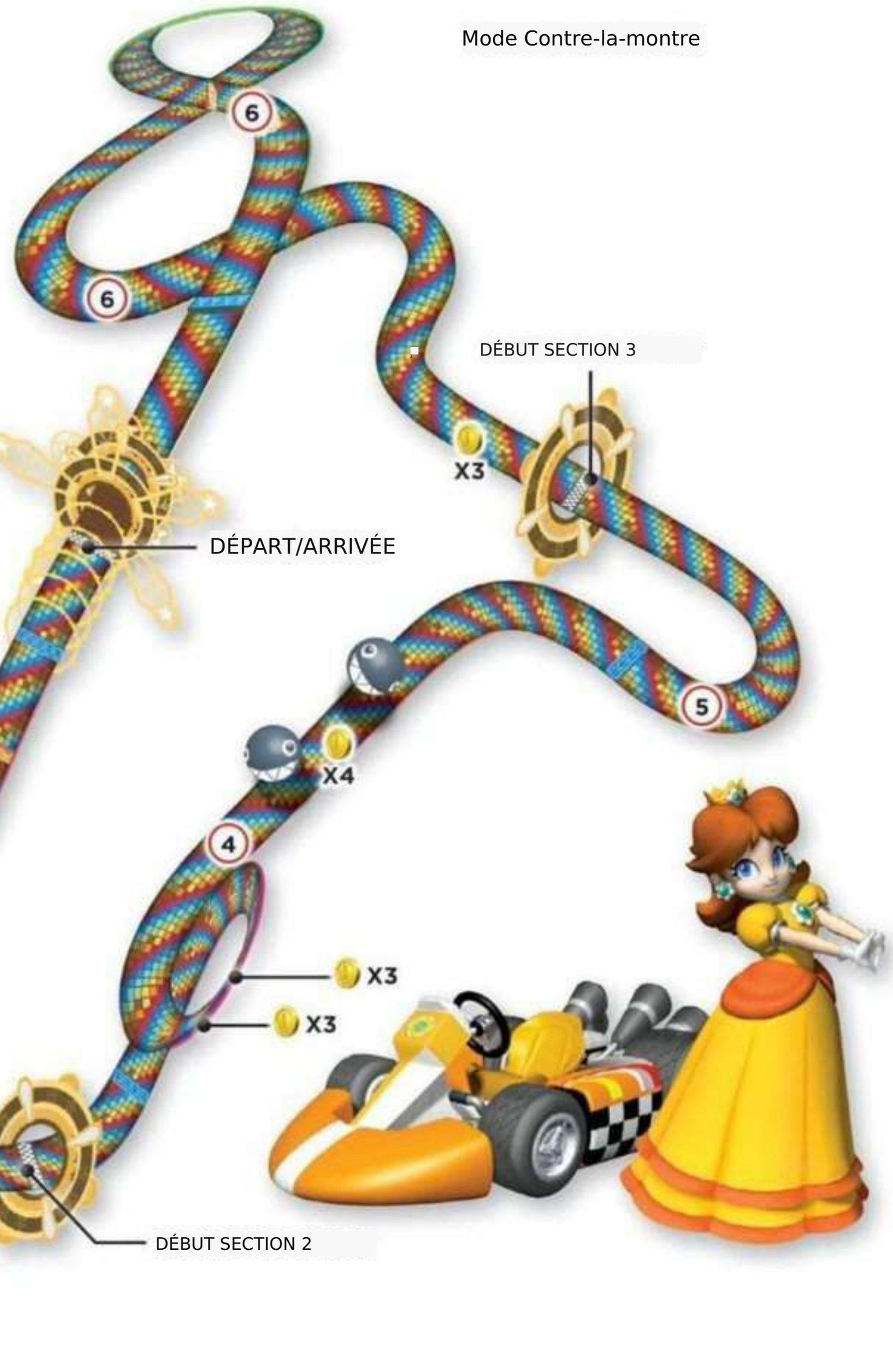
Pilote HD : Mario

Châssis : Tri-Speeder

Roues : Monster

Aile : Super Aile

Mode Contre-la-montre



EGG CUP

GCN Yoshi Circuit

Un classique de Double Dash revient pour lancer l'Épreuve des Œufs. Ce circuit n'a pas beaucoup de dangers, mais il y a plein de raccourcis et d'astuces pour ceux qui veulent maîtriser ses virages serrés et nombreux.

ATTENTION: AIDE ROUTIÈRE NON DISPONIBLE

Surveillez ces virages : il n'y a pas beaucoup de dangers sur ce circuit, mais il faut faire attention aux plantes piranha le long du parcours. Vous devrez principalement vous concentrer sur la navigation de virages serrés après virages serrés sans toucher les murs.

Grand Prix

Ce circuit commence par quelques épingles avant de se redresser. La première épingle est un bon moment pour déraper et accumuler un Mini ou un Super Mini-Turbo. Si vous prenez un Champignon dans le regroupement de Boîtes d'Objets, vous voudrez éviter de déraper trop fort dans la deuxième épingle.

Une cascade assez voyante se présente à la fin de la première ligne droite qui suit ensemble précédent de doubles virages. Si vous avez un champignon, vous pouvez l'utiliser pour accélérer à travers la chute d'eau afin de sauter une portion du circuit. Assurez-vous d'appuyer sur droite en sortant de la cascade, sinon vous tomberez du circuit et dans l'océan.

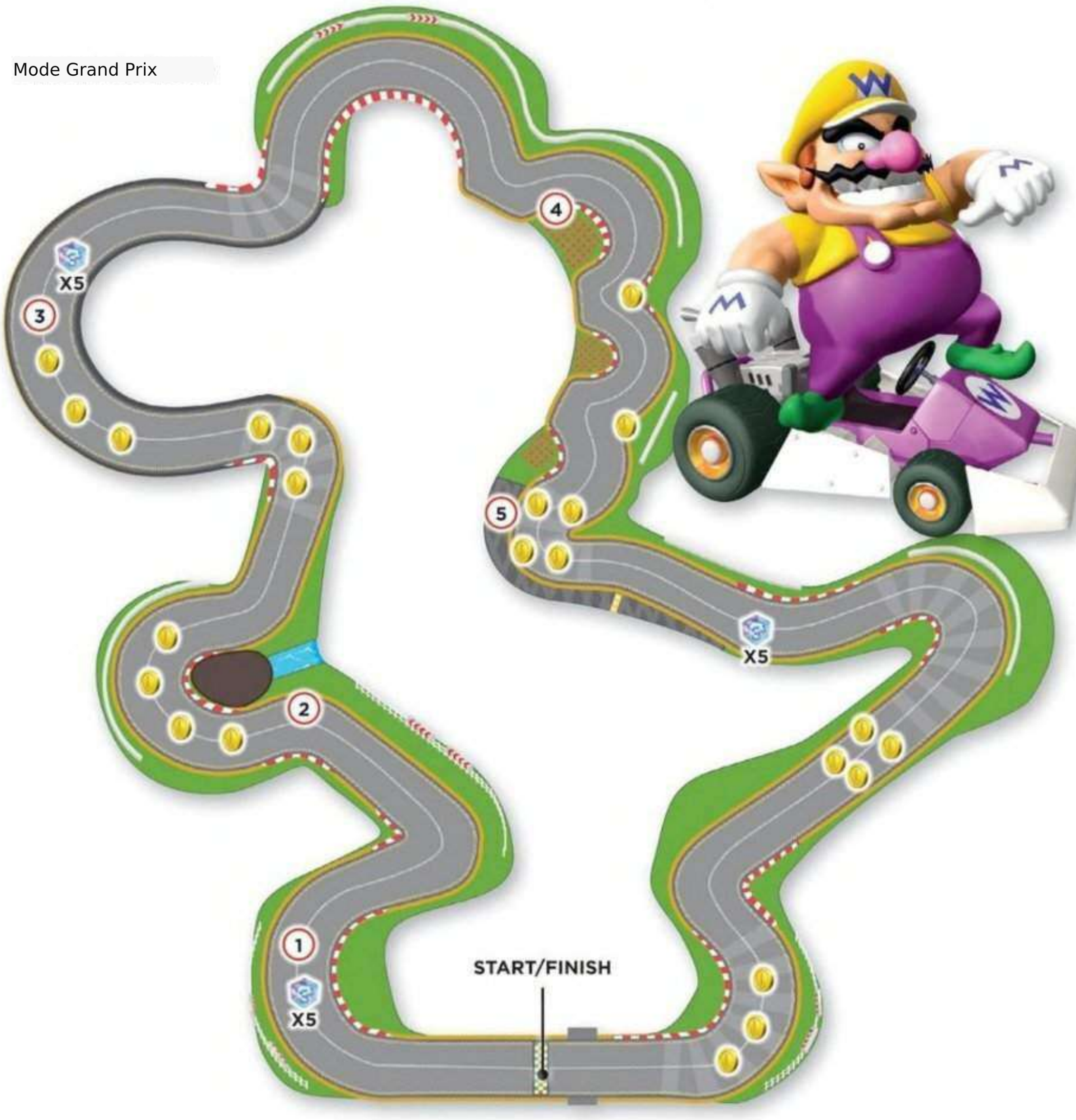
Le nez de Yoshi est l'un des meilleurs endroits pour déraper sur le circuit, alors ne vous laissez pas aller. N'en faire pas trop. cependant ; l'épingle se termine par une autre épingle, ce qui sera très difficile à franchir si vous allez à toute vitesse avec un Super Mini-Turbo.

Vous trouverez également une petite collection de Pièces sur la voie extérieure, ainsi qu'un regroupement de Boîtes d'Objets. Essayez de déraper à travers ces deux éléments. Si vous en manquez un ou les deux, ce n'est pas grave. Il est plus important de déraper dans cette section jusqu'à atteindre un Super Mini-Turbo. Par ailleurs, il y a toujours le prochain tour.

Cette plante Piranha marque un raccourci pour ceux qui ont des Champignons (ou ceux qui boostent avec un Mini-Turbo en 200cc). Activez le boost sur le côté droit du tuyau vers la piste en dessous pour réduire votre temps de trajet.

Sur le côté extérieur à la base du cou de Yoshi, vous pouvez trouver une petite rampe et quelques Pièces si vous êtes prêt à défier un peu la gravité. Cela n'en vaut la peine que si vous êtes sûr d’obtenir un boost en synchronisant votre bouton de saut pour appuyer sur lorsque vous quittez la rampe.

Mode Grand Prix



Course Chronométrée

Le premier virage de la piste est un endroit facile pour un Super Mini-Turbo. Ne manquez jamais l'occasion de dériver dans ce virage.

Restez sur la chaussée principale ici, sauf si vous êtes en 200cc ou si vous conduisez avec un bolide de classe Cruiser. Si vous ne libérez pas entièrement le passage entre le mur et la Plante-Piranha, vous perdrez une bonne partie de vitesse, ce qui rendra ce raccourci inutile.

La cascade permet le meilleur usage de vos Champignons sur cette piste, mais évitez d'y passer lors de votre premier passage. Vous voudrez suivre l'itinéraire normal pour attraper les quatre Pièces qui bordent la piste devant vous. Après la première boucle, utilisez vos Champignons pour jaillir à travers la cascade à chaque fois que vous la voyez.

Vous pourriez être tenté de dériver à travers ces micro-virages, mais vous feriez mieux de à faire autrement d'utiliser un chemin droit entre tous les virages. Visez les Pièces et avancez.

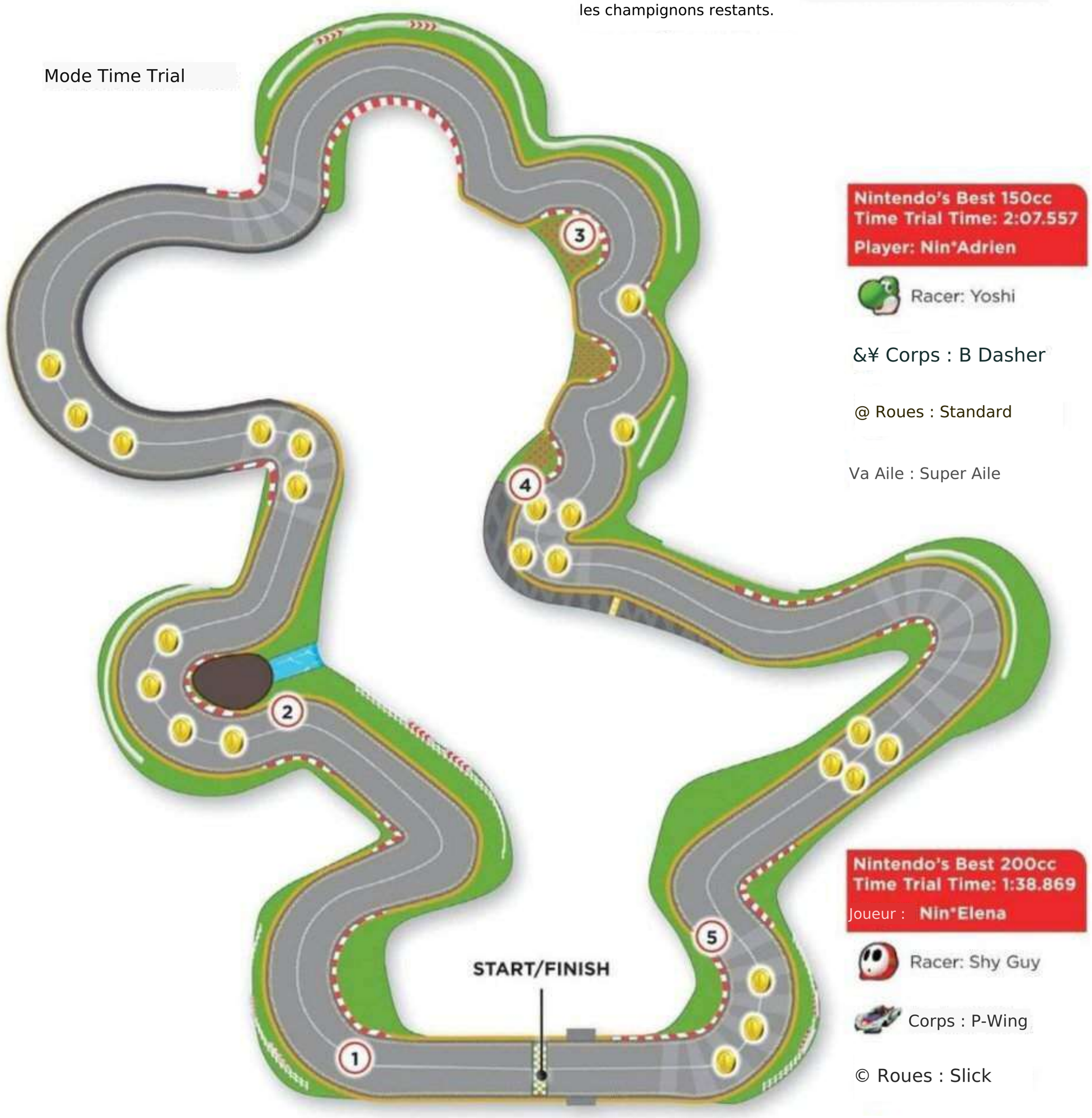
Un mot d'avertissement : assurez-vous de vous orienter vers la droite lors du lancement à travers la cascade. Lorsque vous sortez de l'autre côté, le parcours sera fortement orienté vers la droite.

Ridez le long du mur lors de votre premier tour si vous avez besoin de plus de pièces, mais ignorez-le lors des tours suivants. Il est plus rapide de rester sur la route principale que d'opter pour le Jump Boost.

Si vous ignorez la cascade lors de votre premier tour, vous aurez un champignon supplémentaire pour le reste de la course. N'hésitez pas à l'utiliser pour glisser entre les pneus ici afin de gagner quelques secondes sur votre temps. Faites-le une seule fois,

bien que la cascade conserve une utilisation bien meilleure de votre les champignons restants.

Mode Time Trial



Nintendo's Best 150cc
Time Trial Time: 2:07.557
Player: Nin*Adrien

Racer: Yoshi

&¥ Corps : B Dasher

@ Roues : Standard

Va Aile : Super Aile

Nintendo's Best 200cc
Time Trial Time: 1:38.869
Joueur : Nin*Elena

Racer: Shy Guy

Corps : P-Wing

© Roues : Slick

(#5) Aile: Parachute

Arène Excitebike

Excitebike, le jeu sur lequel ce circuit est basé, vantait un système de création de tracés. Ne voulant pas rater le coche, l'Arène Excitebike fait l'impensable : à chaque course sur ce circuit, vous expérimenterez une disposition nouvelle. Maîtrisez l'art d'appuyer sur le bouton de saut tout en quittant les rampes, et vous franchirez ce parcours avec aisance.

Avertissement ION: AIDE EN BORNE ROUTIÈRE

Boue : Ces flaques marron de boue vous ralentiront si vous traversez, mais un saut bien synchronisé et une vitesse suffisante maintiendront l'élan de votre kart,

Taches d'herbe : Vous avez sans doute déjà roulé dans l'herbe sur d'autres circuits, alors pourquoi vous en parler maintenant ? Eh bien, en raison des variations dans la disposition de ce tracé, vous pouvez vous attendre à trouver de grandes bandes d'herbe qui occupent la moitié de ce qui devrait être la piste praticable. Elles peuvent surgir sans prévenir, alors préparez-vous à changer de voie si l'une de ces taches apparaît sur votre version du parcours.

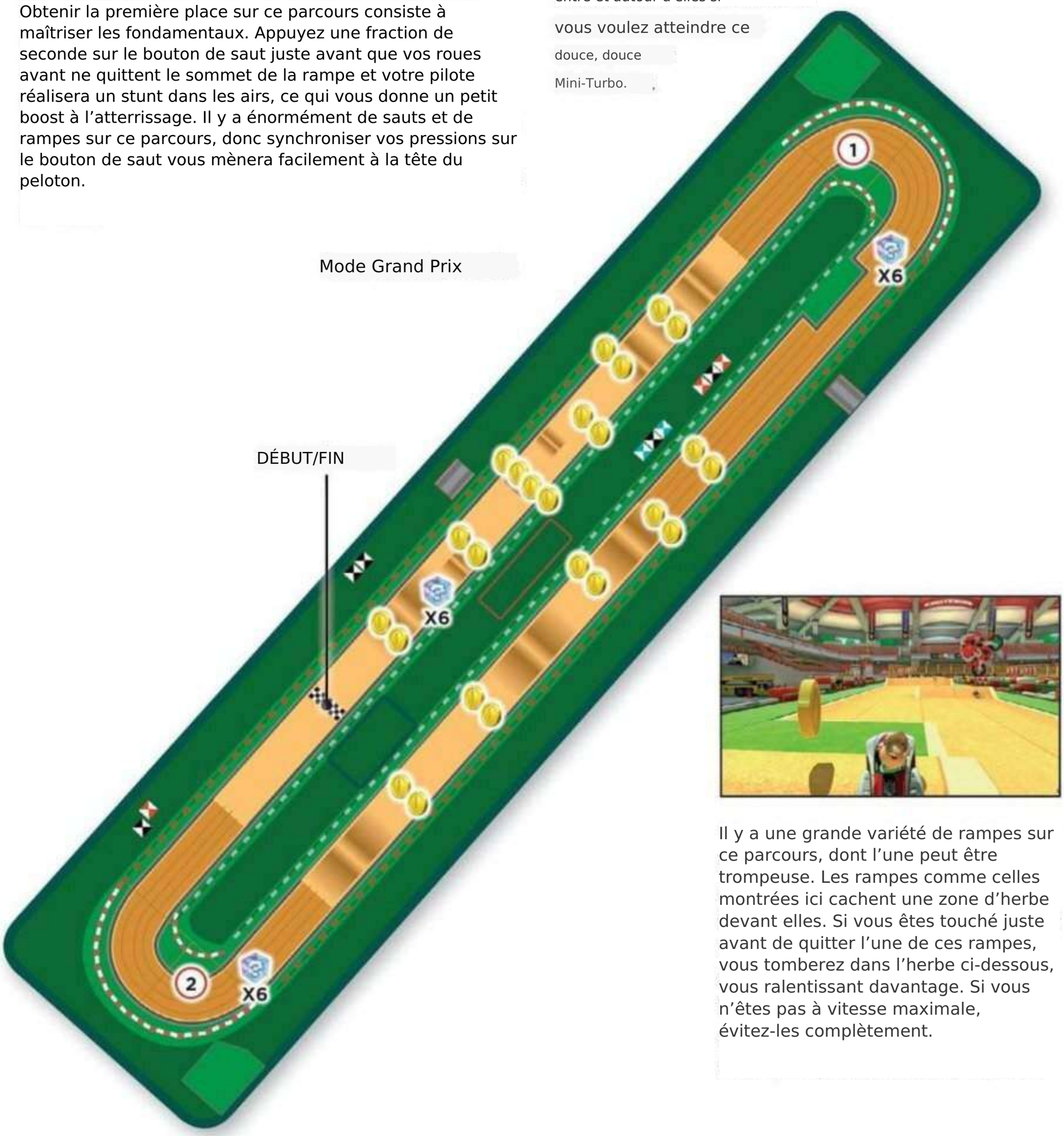
Grand Prix

Excitebike Arena est une bête étrange. Son agencement a une forme très simple, et bien que les éléments du parcours évoluent, ils restent globalement les mêmes par nature. Par exemple, vous trouverez toujours un regroupement de rampes à ce point, mais le nombre et la taille des rampes varient souvent.

Obtenir la première place sur ce parcours consiste à maîtriser les fondamentaux. Appuyez une fraction de seconde sur le bouton de saut juste avant que vos roues avant ne quittent le sommet de la rampe et votre pilote réalisera un stunt dans les airs, ce qui vous donne un petit boost à l’atterrissage. Il y a énormément de sauts et de rampes sur ce parcours, donc synchroniser vos pressions sur le bouton de saut vous mènera facilement à la tête du peloton.

Il est très courant de trouver des flaques de boue à cet endroit, ce qui ralentit votre kart si vous les traversez. Le virages sur ce parcours sont parfaits pour obtenir des Super Mini-Turbos en dérapant à travers eux. En raison du placement des flaques de boue, vous devrez prendre des dérapages entre et autour d'elles si vous voulez atteindre ce douce, douce Mini-Turbo.

Mode Grand Prix



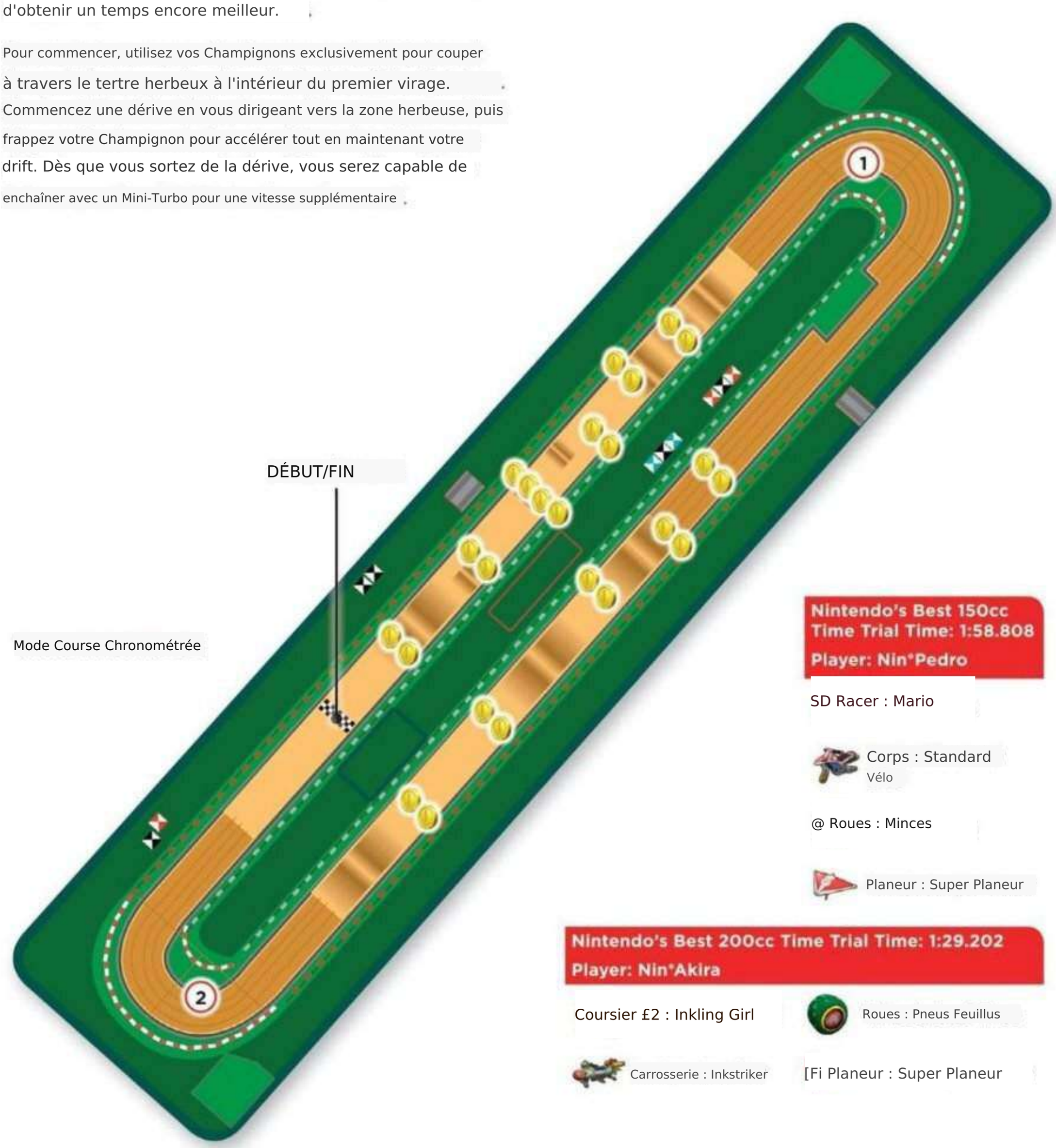
Il y a une grande variété de rampes sur ce parcours, dont l’une peut être trompeuse. Les rampes comme celles montrées ici cachent une zone d’herbe devant elles. Si vous êtes touché juste avant de quitter l’une de ces rampes, vous tomberez dans l’herbe ci-dessous, vous ralentissant davantage. Si vous n’êtes pas à vitesse maximale, évitez-les complètement.

Time Trial

Excitebike Arena a une disposition standardisée pour le Temps Essai, afin que vous sachiez à quoi vous attendre à chaque fois que vous pour parcourir le parcours. Pendant la plupart du temps, une dérive excellente et Les Jump Boosts précis suffisent pour battre le fantôme du parcours, mais il y a quelques astuces qui vous permettront d'obtenir un temps encore meilleur.

Pour commencer, utilisez vos Champignons exclusivement pour couper à travers le tertre herbeux à l'intérieur du premier virage. Commencez une dérive en vous dirigeant vers la zone herbeuse, puis frappez votre Champignon pour accélérer tout en maintenant votre drift. Dès que vous sortez de la dérive, vous serez capable de enchaîner avec un Mini-Turbo pour une vitesse supplémentaire

Époussetez la ligne intérieure du deuxième virage majeur en dérivant. Si cela est bien fait, vous glisserez juste entre le bain de boue et l'herbe et sortir de l'autre côté avec un Mini-Turbo.



Mode Course Chronométrée

Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 1:58.808
Player: Nin°Pedro

SD Racer : Mario

Corps : Standard
Vélo

@ Roues : Minces

Planeur : Super Planeur

Nintendo's Best 200cc Time Trial Time: 1:29.202
Player: Nin°Akira

Coursier £2 : Inkling Girl

Roues : Pneus Feuillus

Carrosserie : Inkstriker

[Fi Planeur : Super Planeur

Dragon Driftway

Comme le reptile dont il porte le nom, les chemins étroits de Dragon Driftway dessinent des courbes, tournent et glissent presque telles un serpent. Ceux qui osent braver les bords sans frontière seront récompensés par la première place — ou une chute rapide vers le haut-bas. Si vous parvenez à maîtriser cette route sans fin, vous laisserez votre empreinte sur ce parcours exigeant.

ATTENTION : AUCUNE ASSISTANCE CÔTIÈRE

Surveillez ces virages : il n'y a pas de dangers immédiats sur ce tracé, mais il y a de nombreux segments sans bordure et une quantité massive de virages en épingle. Préparez-vous à mettre vos compétences de drift à l'épreuve.

Grand Prix

Le parcours commence par une dalle d'anti-gravité à la base de la bouche du dragon. Utilisez ceci

une occasion d’effleurer d’autres joueurs pour un Spin Boost.

Juste après la bouche du dragon, vous trouverez un ensemble

h aii Pp in t virages

consécutifs. Vous aurez

assez de temps pour sortir un Mini-Turbo à la fin de chaque virage, mais ne faites pas plus que cela. Une fois que vous avez Mini-Turbo à la fin du premier virage, passez immédiatement dans un autre drift pour préparer le virage suivant.

Le virage suivant est monstrueux. Abordez-le en drift et essayez d’adhérer autant que possible à la troisième ligne intérieure. Il est incroyablement facile de glisser contre le mur extérieur ou, si vous ne driftiez pas, de glisser hors du rebord intérieur. C’est l’un des virages les plus difficiles, donc un peu d’entraînement peut être nécessaire.

Après le virage précédent, il y a deux virages presque aussi serrés. Encore une fois, entrez-y en drift tout en

en serrant les murs intérieurs. Le dernier virage de cet ensemble est une grande zone d’herbe que vous pouvez traverser en roulant.

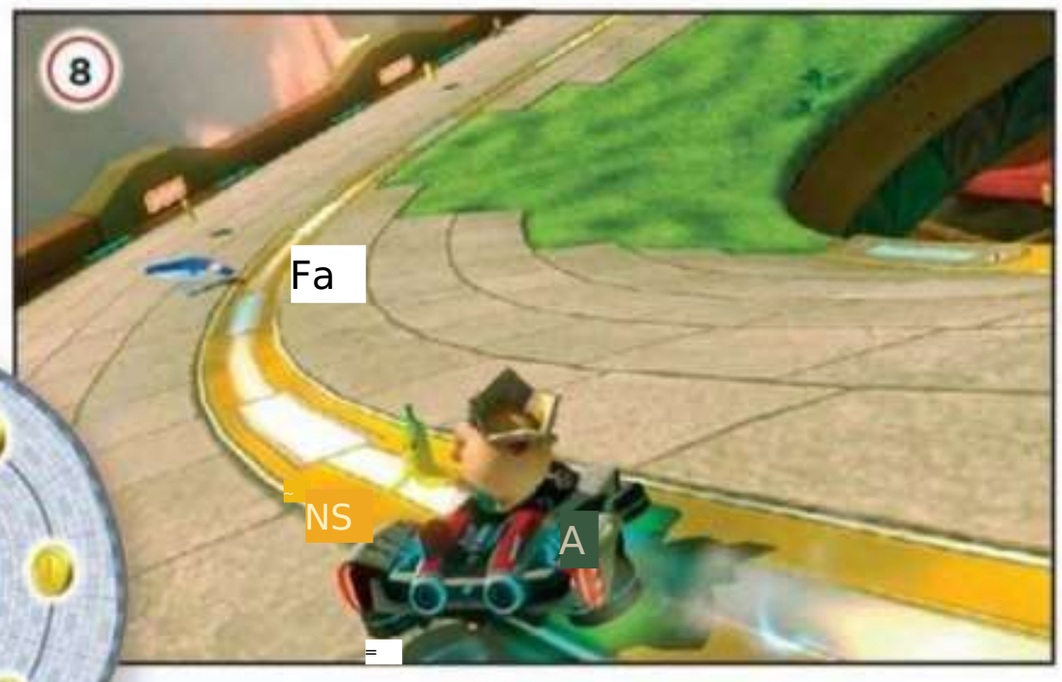
si vous avez une tenue de route élevée et vous l’abordez avec un Mini-Turbo. Sinon, restez le long du bord juste devant l’herbe.

Si vous vous sentez audacieux, vous pouvez atteindre la rampe hors de la piste à gauche avant ces deux virages et presque les sauter complètement. Vous devrez arrêter votre dérive à travers le tour précédent (celui du point 3) à mi-parcours, puis Mini-Turbo vers la rampe pour la franchir.

Peu après avoir touché les panneaux antigravité, vous rencontrerez des piliers Spin Boost en forme de gourdes à l'envers. Elles jalonnent le centre de la chaussée, alors assurez-vous de les faire tomber pour gagner un Spin Boost.

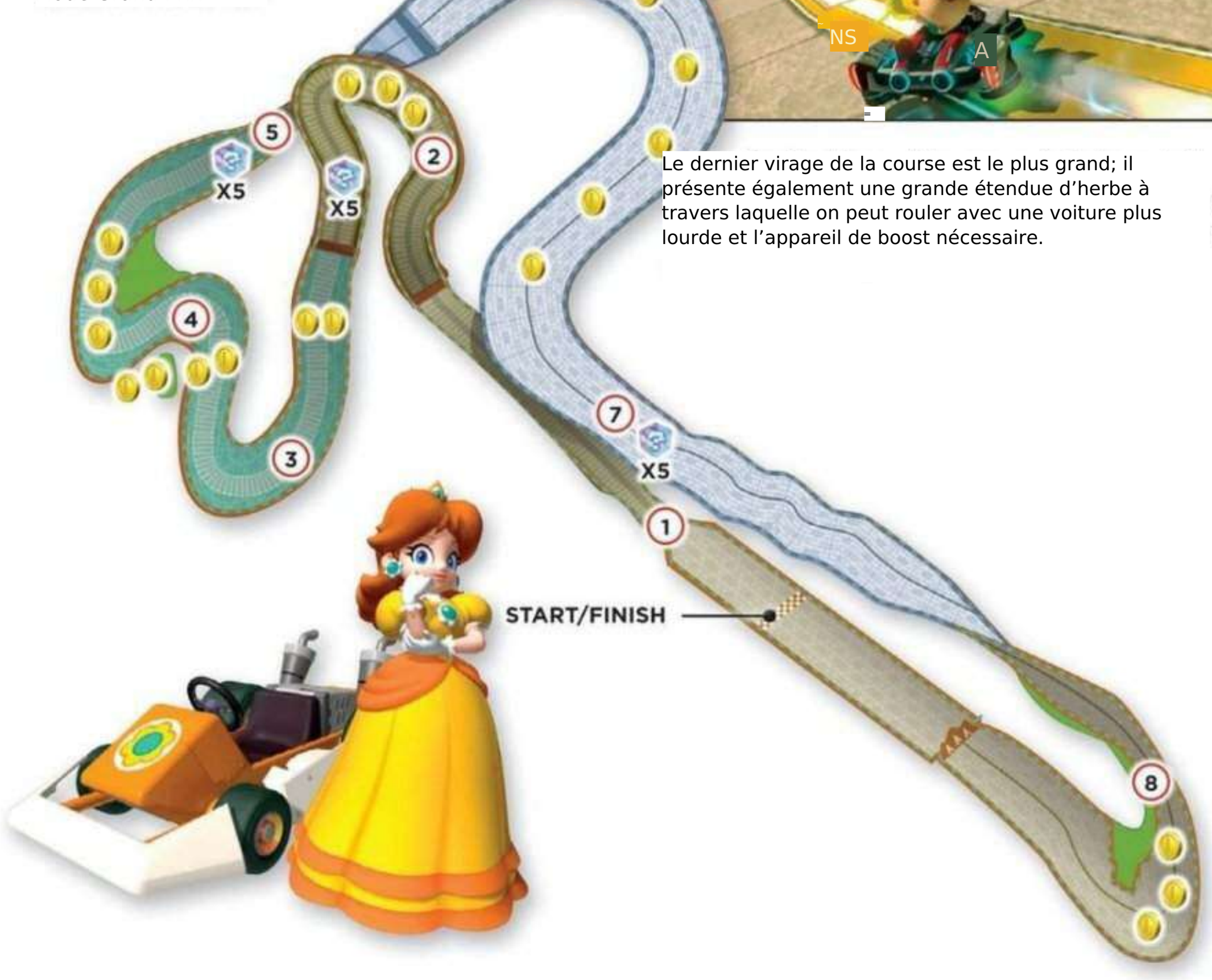
Après avoir terminé ces trois virages serrés précédents, vous atteindrez une ligne droite. Vous croiserez un autre ensemble de Boîtes d’Objets et prenez une courte pause avant d'être propulsé dans une autre série de virages.

Vous trouverez une série de bosses au milieu de la prochaine ligne droite. Chacun de ces éléments peut être décollé pour vous donner un boost supplémentaire, si vos sauts sont bien synchronisés. Utilisez-les pour prendre l'avance avant la ligne d'arrivée.



Le dernier virage de la course est le plus grand; il présente également une grande étendue d’herbe à travers laquelle on peut rouler avec une voiture plus lourde et l’appareil de boost nécessaire.

Mode Grand Prix



Course chronométrée

Vaincre le spectre de piste sur ceci Temps de la piste L'épreuve ne nécessite beaucoup de tricks, mais cela nécessite des capacités de drifting incroyables. Si vous pouvez maîtriser le drift autour de ces virages, vous pouvez établir le record.

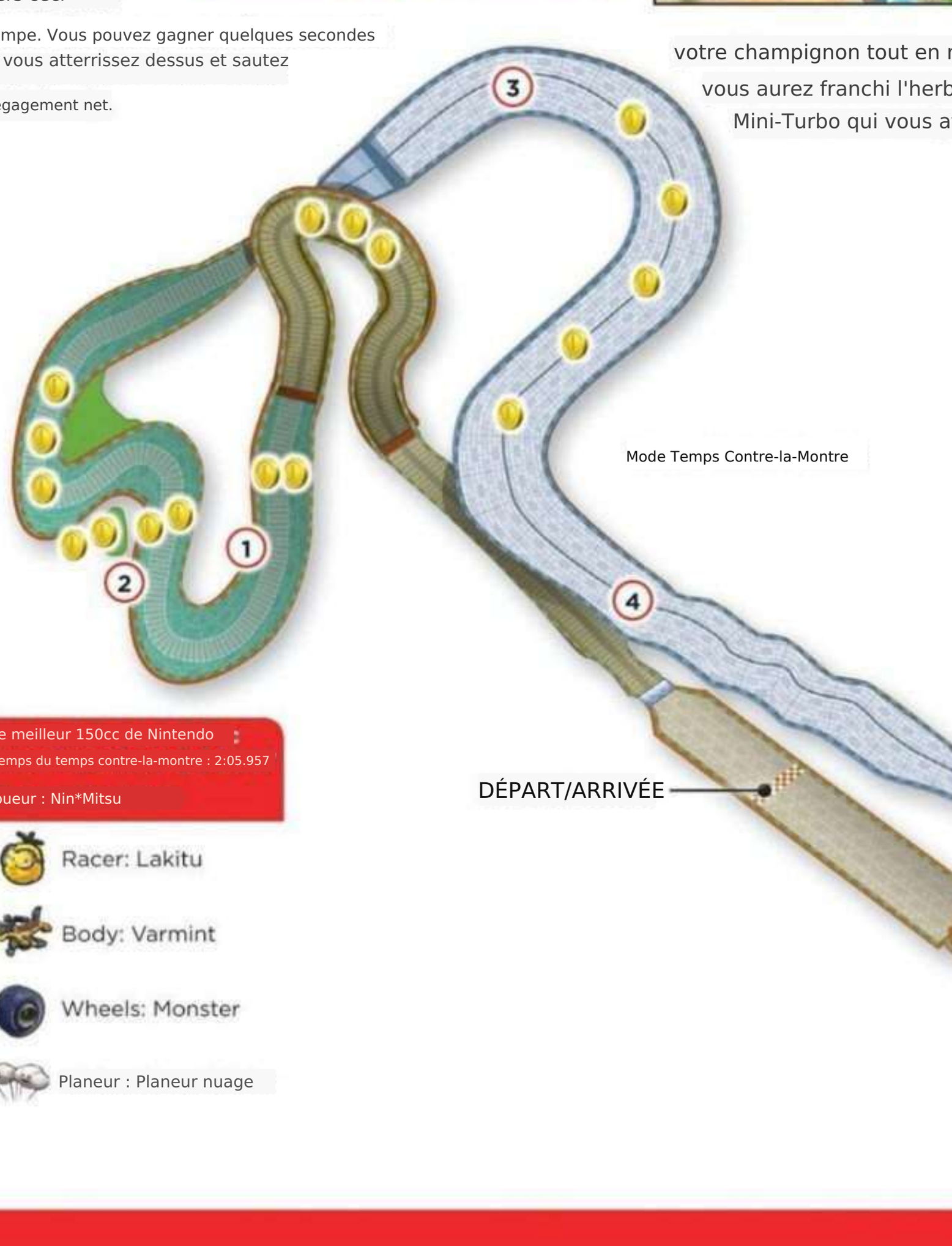
La piste commence par quelques virages serrés, puis mène à une grande série de virages, idéale pour accroître les Mini-Turbos. Essayez de garder votre dérive près de la ligne intérieure du virage; cela vous fera gagner plus de temps au total, car vous aurez parcouru moins de piste pendant la Course Chronométrée.

Vous pouvez saisir quelques pièces et frapper quelques Spin Piliers de boost en restant dans le centre de ce chemin.

Faites en sorte d'essayer pour Boosts de saut sur n'importe lequel des bosses que vous frappez 3 ici. Là il y en a trois au total bosses, mais vous allez probablement y seulement atterrir sur deux d'entre elles si ¥ vous synchronisez votre Boosts de saut correctement.

Relâchez votre drift autour de à mi-chemin à travers le tour dans le Point 1 et essaie de pointes-toi vers ceci rampe. Vous pouvez gagner quelques secondes si vous atterrissez dessus et sautez dégagement net.

Garder votre Champignons pour déraper à travers ceci aire herbeuse, ei herb, puis tapez votre champignon tout en maintenant votre drift. Une fois vous aurez franchi l'herbe, vous aurez au moins un Mini-Turbo qui vous attend de l'autre côté.



Mode Temps Contre-la-Montre

Nintendo's Meilleur 200cc
Temps du seul essai: 1:34.873
Joueur : Nin*Aracel

& Pilote : Inkling Boy

Corps : Splat Buggy

Roue : Bleue Standard

Va Planeur : Super Planeur

Le meilleur 150cc de Nintendo
Temps du temps contre-la-montre : 2:05.957
Joueur : Nin*Mitsu

Racer: Lakitu

Body: Varmint

Wheels: Monster

Planeur : Planeur nuage

Ville muette

Pas content de laisser Mario et ses amis s'amuser seul, l'équipage F-Zero a jeté son chapeau dans l'arène de course avec Mute City, un parcours qui défie la gravité et les limites de vitesse. Des panneaux de dash jalonnent tout le parcours ; tracez un chemin optimal pour en toucher le plus grand nombre possible et vous prendrez la tête. Si vous les manquez, vous priez pour obtenir un power-up Lightning pour vous remettre dans la course. Mute City est une carte palpitante et stimulante pour tous les niveaux de compétence.

ATTENTION : AIDE ROUTIÈRE ABSENTE

Glissez prudemment : il n'y a pas grand-chose à craindre sur ce circuit, à l'exception des sections sans bordures et de la perte de contrôle à des vitesses aveuglantes.

Grand Prix

La première chose que vous verrez dans Mute City est un grand amas de panneaux de dash au milieu d'une paire de voies violettes de chaque côté de la piste. Glissez-vous sur ces voies violettes pour remplir vos pièces, augmentant votre vitesse maximale.

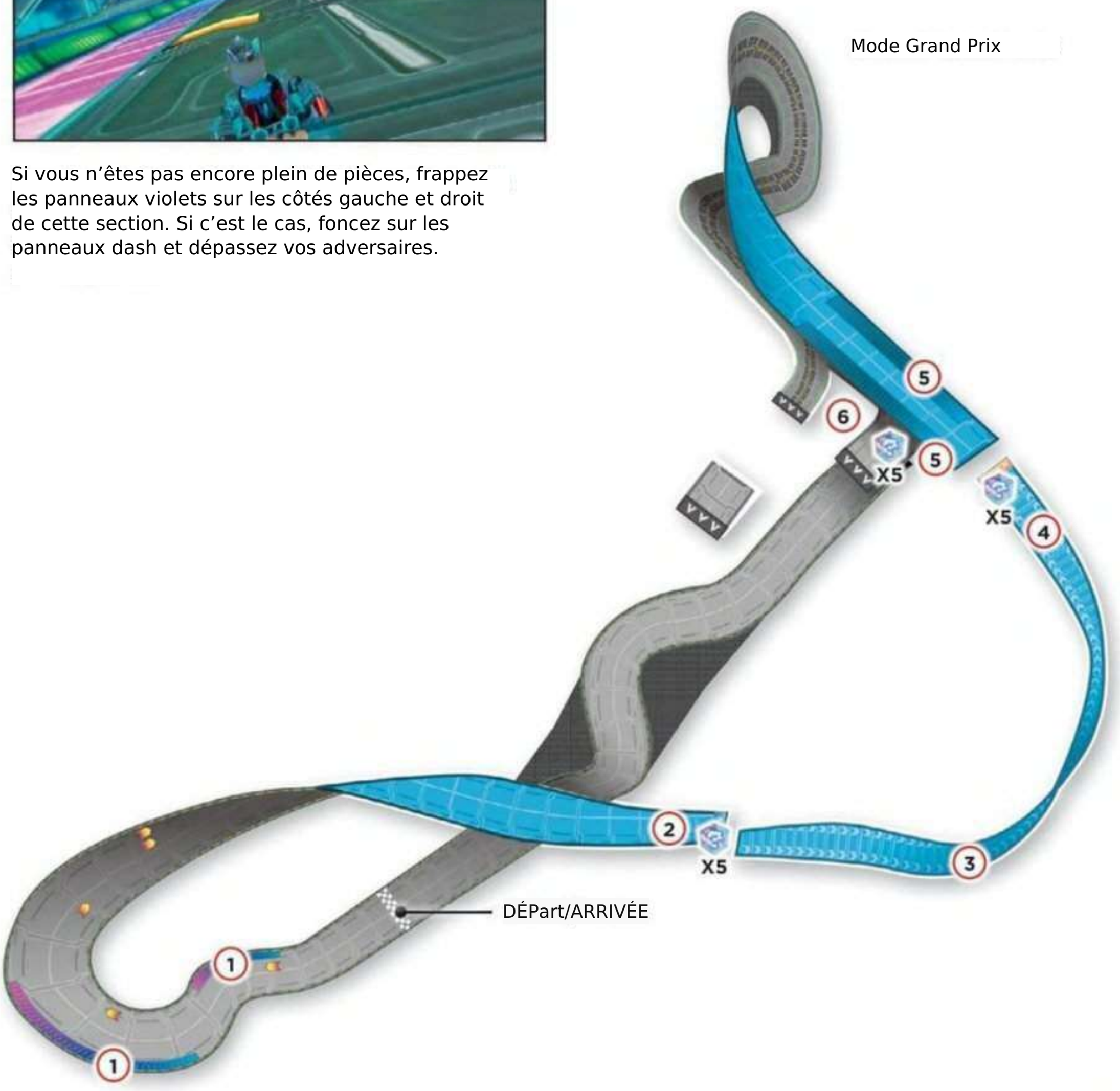
La piste chute sous ces panneaux de dash et commence à se courber vers la gauche. Ne vous laissez pas prendre au dépourvu !

Après vous glissez sur le piste inférieure, vous trouverez un surplus de Boost Rotatif piliers. Utilisez-les pour leur utilisation pour prendre de l'avance sur vos adversaires.

Vous trouverez un autre saut et une chute ici. La route commencera à tourner vers la droite après que vous aurez atterri le saut, alors préparez-vous. Notez aussi que des panneaux violets et des panneaux dash vous attendront peu après votre atterrissage

Si vous n’êtes pas encore plein de pièces, frappez les panneaux violets sur les côtés gauche et droit de cette section. Si c’est le cas, foncez sur les panneaux dash et dépassez vos adversaires.

Le raccourci de ce circuit est hideusement caché à la vue de tous. Avant d’atteindre la rampe menant à la section finale et sinueuse du circuit, tournez fortement à droite pour trouver une rampe juste avant celle-ci. Prenez cette rampe et celle qui la suit, et vous sauterez une bonne moitié—voire plus—de la dernière portion de la course. Si vous avez un Champignon, vous pouvez décoller de la première rampe secrète et voler dans les airs en direction du circuit en dessous.



Course contre-la-montre

Commencez votre course en frappant le panneau violet sur la droite pour obtenir des pièces. Vous pourrez atteindre six ou sept pièces facilement ici, ce qui vous mettra à une vitesse proche du sommet pour le reste de la course contre-la-montre.

Lors des tours suivants, ignorez ces panneaux et concentrez-vous sur les panneaux dash à la place.

Utilisez ce second ensemble de panneaux violets pour remplir complètement vos pièces. Lors des tours suivants, ignorez ces panneaux violets et créez un chemin à travers autant de panneaux dash que possible.

Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 2:10.167
Player: Nin*Laura

Joueur: Mario

© Roues: Roller

>» Corps: Blue Falcon et Ailé: Super Ailé

Si vous tournez brusquement à droite avant d'atteindre la rampe menant à la dernière section de la course, vous trouverez une série secrète de rampes. Utilisez votre champignon pour lancer depuis le coin supérieur gauche de la rampe et planez au-dessus de la majeure partie de la dernière portion du circuit. Utilisez votre champignon ici à chaque tour.

Mode Course contre-la-montre

Nintendo's Best 200cc Time Trial Time: 1:34.273
Player: Nin*Sho

Joueur: Metal Mario ®

Roues: Azure Roller

> Corps: Blue Falcon

Ailé: Parafoil

TRIFORCE CUP

Wii Wario's Gold Mine

Wario a affiné son processus de collecte d'or en achetant une mine d'or fonctionnelle. Des wagons et leurs rails jonchent l'intérieur de Wario's Gold Mine, créant des dangers pour l'inconscient. Il existe quelques raccourcis pour les audacieux, mais faites attention à ne pas tomber des bords de cette piste sans frontière en les recherchant.

ATTENTION : AUCUNE ASSISTANCE EN BORDURE

Chauves-souris : Comme d'habitude dans toutes les grottes et mines, les chauves-souris abondent dans Wario's Gold Mine. La plupart des rats ailés sont inoffensifs, mais certains voleront maladroitement dans votre kart, vous obligeant à ralentir.

Wagons miniers : Les wagons miniers peuvent vous aider ou vous gêner pendant une course. Déraper près d'eux vous offre un Spin Boost, mais il est trop facile de les heurter, alors faites attention.

Grand Prix

Peu après le départ de la course, vous atteindrez une chute proche d'une verticale. Une série de panneaux d'accélération vous propulsera avant même que vous ne réalisiez qu'ils sont là. Une série de boîtes d'items suit.

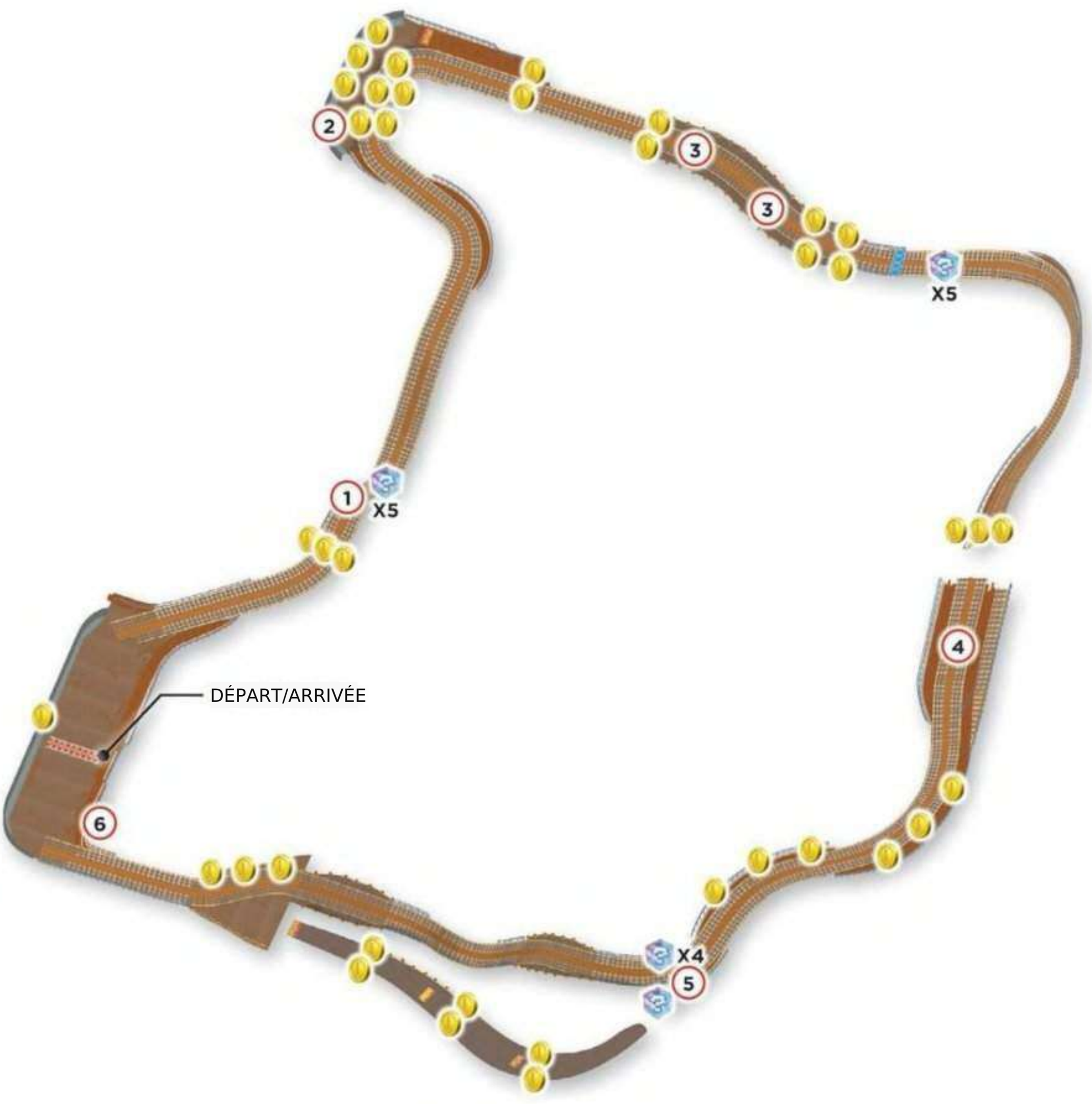
Vous pouvez attraper des pièces et toucher un panneau d'accélération si vous dérivez vers la zone cachée juste en dessous du côté ouest

de cette carte. Assurez-vous simplement de ne pas heurter le mur en empruntant ce chemin.

Faites attention à ne pas heurter l'un des deux groupes de chauves-souris au début des mines. Bien que beaucoup d'entre elles voleront juste au-dessus de votre kart, certaines fonceront droit dedans, vous ralentissant au passage.

Après avoir franchi la section antigravité de ce parcours, vous croiserez une ligne active de chariots miniers. Dérapez à côté pour obtenir un Spin Boost, mais veillez à ne pas les toucher directement.

Mode Grand Prix



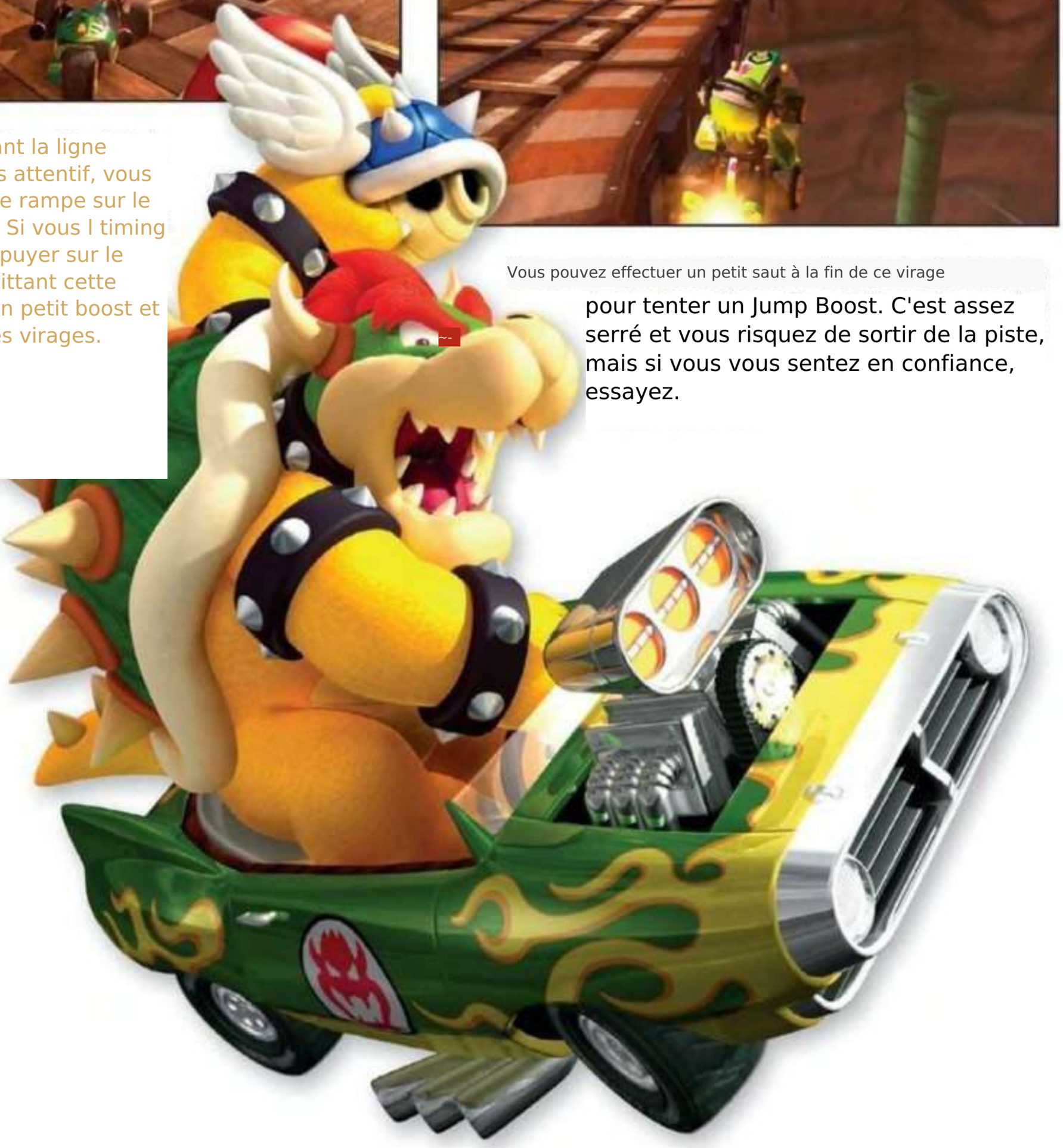
Restez du côté gauche des rails du wagonnet tout en passant par la section wagonnet pour avoir une belle raccourci à travers la voie. Il y a plusieurs pièces et panneaux dash pour vous aider à démarrer et à continuer, alors ne les manquez pas !

Au dernier virage avant la ligne d'arrivée, si vous êtes attentif, vous pouvez voir une petite rampe sur le côté droit de la piste. Si vous l timing bien, vous pouvez appuyer sur le bouton de saut en quittant cette rampe pour obtenir un petit boost et couper légèrement les virages.

Time Trial

N'essayez pas de sortir sur le côté de la route pour le chemin derrière la voie principale. Le panneau dash peut être tentant, mais en réalité vous êtes presque à l'équilibre une fois tout dit et fait. Restez sur le chemin supérieur et ramassez les pièces sur l'extérieur de la voie lors de votre premier tour. Restez sur l'intérieur du virage lors des tours suivants.

Vous pouvez effectuer un petit saut à la fin de ce virage pour tenter un Jump Boost. C'est assez serré et vous risquez de sortir de la piste, mais si vous vous sentez en confiance, essayez.



Il y a quelques pièces à réclamer dans le raccourci à la fin du puits, plus un joli ensemble vous verrez des panneaux de dash pour vous aider à avancer.

Il y a une petite rampe dans le coin du dernier virage. Elle ne ressemble pas à une rampe, mais si vous passez dessus et appuyez sur le bouton de saut, vous gagnerez un boost de saut.

Nintendo's Meilleur 150cc :
Temps du contre-la-montre : 2:22.19
Joueur : : **Nin°Pit**

Pilote FY : Wario

Corps : Kart standard

Roues Ee : Monstre

5 Planeurs : Super Planeur

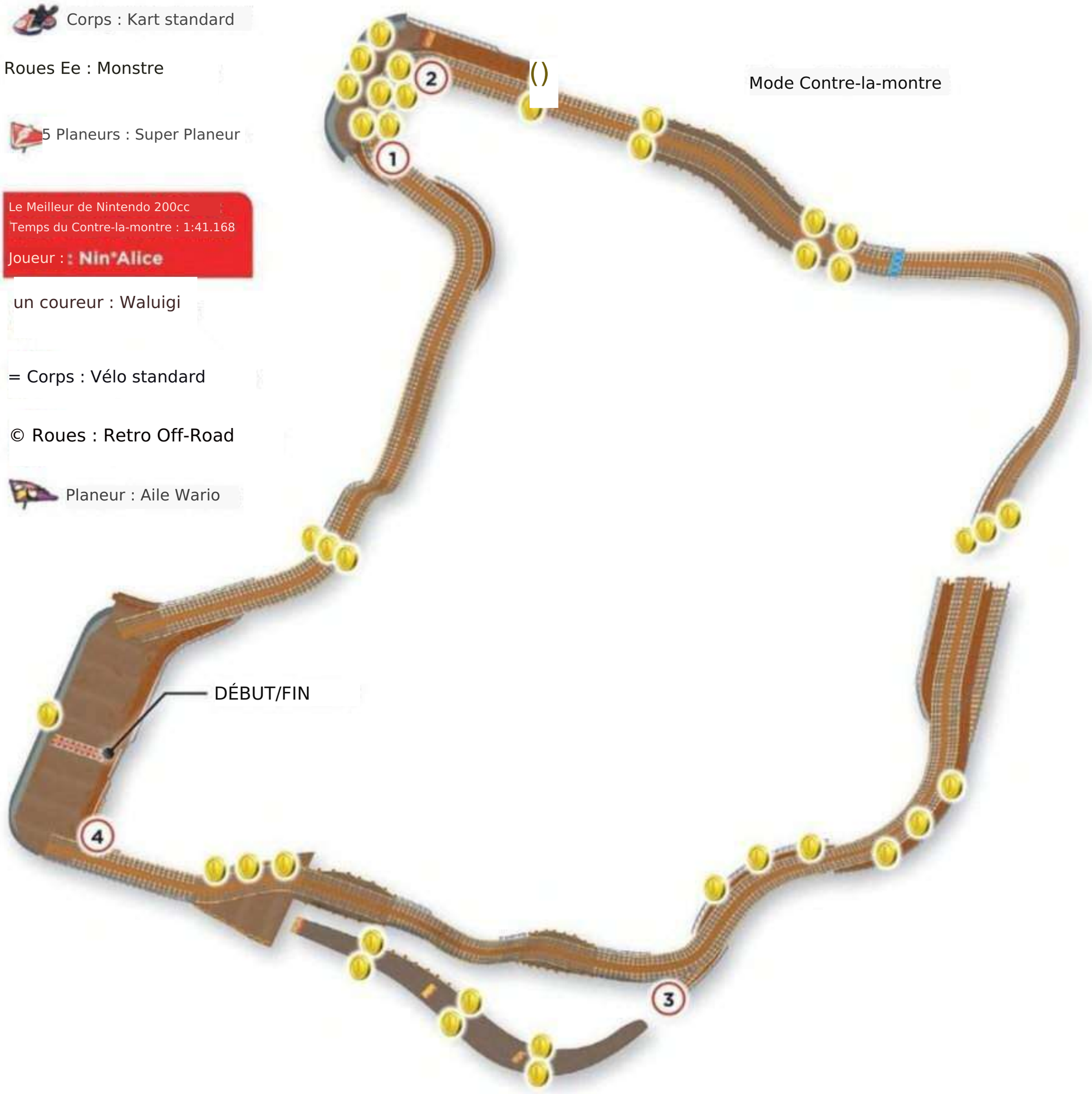
Le Meilleur de Nintendo 200cc :
Temps du Contre-la-montre : 1:41.168
Joueur : : **Nin°Alice**

un coureur : Waluigi

= Corps : Vélo standard

© Roues : Retro Off-Road

Planeur : Aile Wario



SNES Rainbow Road

Le classique parmi tous les classiques, Rainbow Road est un retour au premier Super Mario Kart sur la Super Nintendo, avec une piste parfaitement horizontale. Mais ce n'est pas parce que vous avez joué à l'original que cela signifie qu'il n'y a pas de nouvelles astuces à maîtriser. Soyez prêt à tout, surtout lorsque des Thwomps trainent.

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Thwomps : À part une piste entièrement sans bordures, les Thwomps sont le seul danger à surveiller, mais quel danger ils représentent ! Faisant ce que font les Thwomps, ces géants de pierre s'abattent sur la piste à intervalles réguliers. Quand ils le font, une grande portion de la piste près d'eux se déforme, faisant rebondir votre kart et potentiellement perdre le contrôle. Non seulement cela, mais si ces choses vous tombent dessus, vous ne serez guère plus que du papier à l’effigie de Nintendo.

Grand Prix

Une paire de Thwomps plane de manière menaçante au-dessus de la ligne droite après le premier virage du parcours. Lorsque l'un se tortille, cela signifie qu'il va bientôt s'écraser.

sur la piste. Lorsque cela se produit — et

cela se produira —

la piste se met à vibrer violemment, ce qui peut rendre la conduite difficile. Transformez les citrons en limonade : utilisez les ondulations pour un coup de boost rapide en synchronisant vos sauts.

au sommet d'une ondulation.

Cela prend de la pratique, mais maîtriser cette tactique vous donnera un avantage solide sur les autres concurrents.

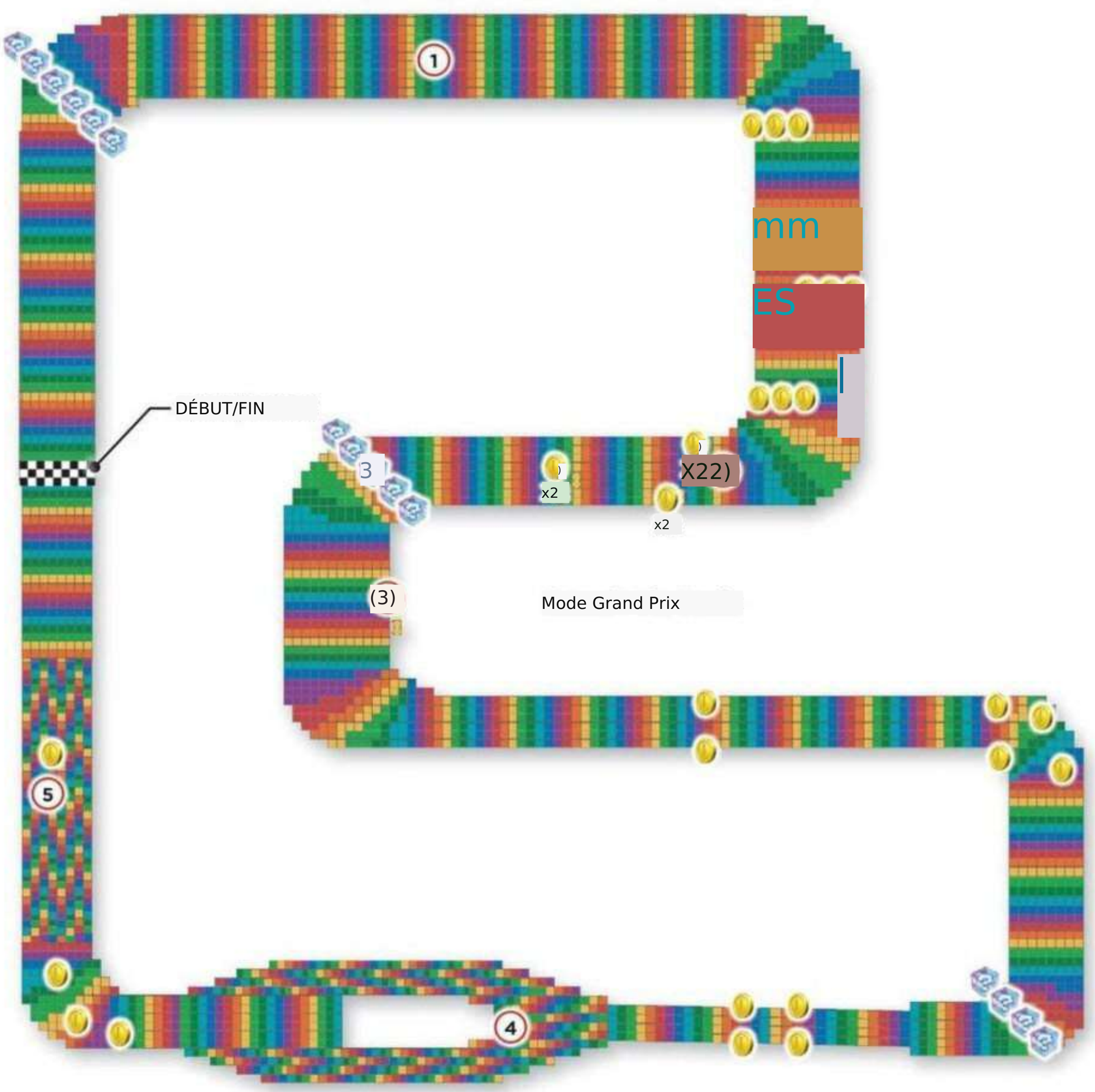
Lorsque vous voyez qu'un Thwomp se tortille, visez le côté de la piste de son partenaire. Il y a un certain timing à respecter.

pour éviter de se faire écraser. Si vous êtes loin d'un Thwomp qui sacca, vous êtes probablement en sécurité pour continuer à rouler dans sa direction.

Un ensemble de trois sauts vous saluera juste après le troisième virage de la course. Des paires de pièces se trouvent au sommet d’eux, de sorte que non seulement vous pouvez obtenir un Saut Boost en quittant les tremplins, mais vous pouvez aussi saisir des pièces pour augmenter votre vitesse

Vous remarquerez une rampe particulière qui s’élève vers l’immensité de l’espace au milieu de ce virage. Ne vous inquiétez pas, on ne vous tente pas de faire échouer la course. Si vous frappez cette rampe sous un angle, vous pouvez couper l’angle et atteindre la piste juste après le virage. Vous devrez accumuler un Mini-Turbo sur le virage avant la rampe pour

éviter de tomber dans l’oubli. Si vous avez un Mini-Turbo accumulé, navigue loin, ami.



Si vous avez une Champignon à ce stade, vous pouvez l'utiliser pour démarrer rapidement sur le rampe et passer devant deux Thwomps. Vous pouvez ou encore Booster le saut depuis le coin gauche ou droit de la rampe, mais faites attention à ne pas atterrir sous un Thwomp qui s'écrase.

Deux autres Thwomps gardent la ligne d'arrivée, et ils s’écrasent tous les deux en même temps. Ne soyez pas intimidé ! Visez la Pièce entre les deux tablettes délicates et vous irez parfaitement bien,

Course contre-la-montre

Souvenez-vous, lorsque vous voyez un Thwomp se tortiller, déplacez-vous de l'autre côté de la route. Vous pouvez aussi booster le saut sur les ondulations qu'il crée si vous synchronisez bien vos sauts

Si vous avez accumulé un Mini-Turbo sur le tour précédent, vous pouvez l'utiliser pour lancer ce coin droit de la rampe afin de couper le prochain virage.

Utilisez vos champignons sur cette rampe à chaque tour pour éviter complètement les Thwomps et réduire votre temps

Pour éviter les deux Thwomps dans cette dernière portion de la piste, visez la pièce entre eux. Vous pouvez également chevaucher le côté droit de la piste, qui est plus rapide mais plus dangereux.

Ice Ice Outpost

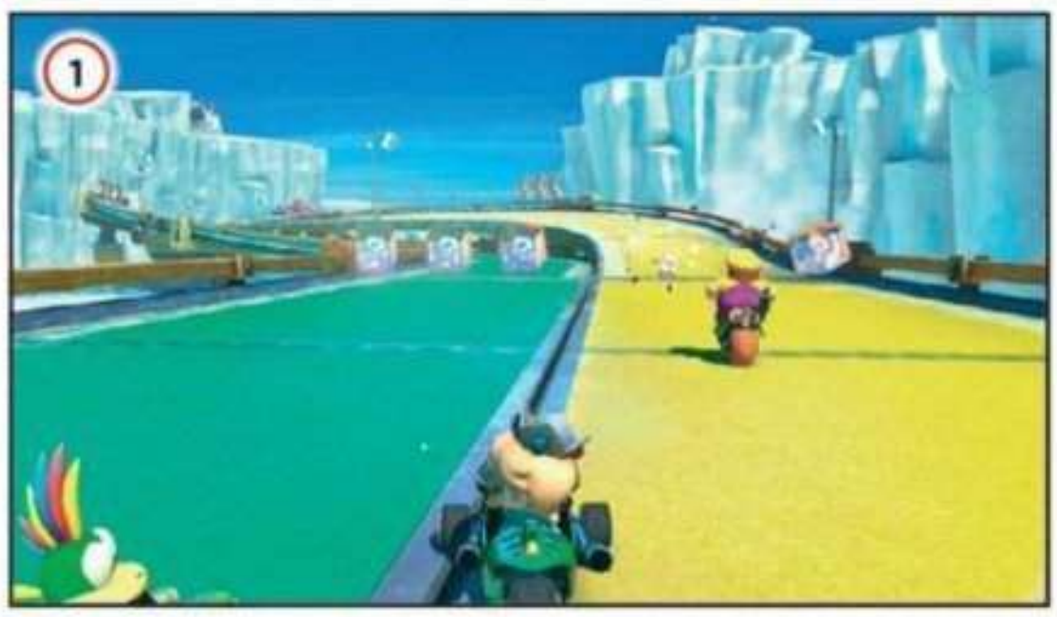
Deux parcours s'entrelacent pour former une piste unique et sinueuse, glissante, avec de nombreuses opportunités de raccourcis et de drift. Si vous cherchez à prendre de l'avance, cette piste mettra vos compétences de conduite fondamentales à l'épreuve. Bien que nous croyions fermement à la pratique générale, pour cette piste en particulier, il ne serait pas mauvais de pratiquer quelques fois avant de vous connecter en ligne ou de l'affronter en modes 150cc et 200cc.

ATTENTION : ASSISTANCE CÔTE ROUTE

Surveillez vos virages : cette piste n'a pas d'éléments inattendus. Repérez les virages serrés, les raccourcis délicats et les parties de la piste sans bordure.

pour vous empêcher de tomber dans les profondeurs glacées ci-dessous.

Grand Prix



Ice Ice Outpost est presque entièrement composé de deux tracés qui se croisent. Choisir un chemin peut provoquer quelques conflits, mais nous vous conseillons de prendre le chemin vert — il vous servira bien plus souvent qu'autrement. En fin de compte, la décision dépend de vos circonstances, mais vous ne pouvez pas vous tromper avec le vert.

Le plus grand raccourci sur cette piste se compose de deux...

des rampes pour entrer sur la route qui peuvent être un vrai défi

pour rouler dessus. Frapper cette première rampe nécessite un timing précis et un dérapage solide pour l’orienter dans sa direction. Il faut beaucoup s’entraîner pour toucher cette rampe sans avoir à ralentir, tout en évitant les eaux glacées ci-dessous, mais si vous parvenez à le faire, vous prendrez une énorme avance sur vos adversaires.

Si vous avez réussi à toucher la première rampe, vous serez parfaitement prêt pour un second raccourci. En haut

la piste, juste après le virage avec la rampe de raccourci, vous pouvez quitter le côté gauche de la piste et tomber sur un chemin fait de glace. Suivez ce chemin jusqu'à une autre rampe qui vous permettra d’obtenir un Jump Boost et de prendre de l'avance sur vos adversaires.

Maîtriser ces deux raccourcis est la clé pour maîtriser ce parcours. Si vous parvenez à réussir les deux, peut facilement prendre la tête, à condition d'être assez près du pilote en première place.

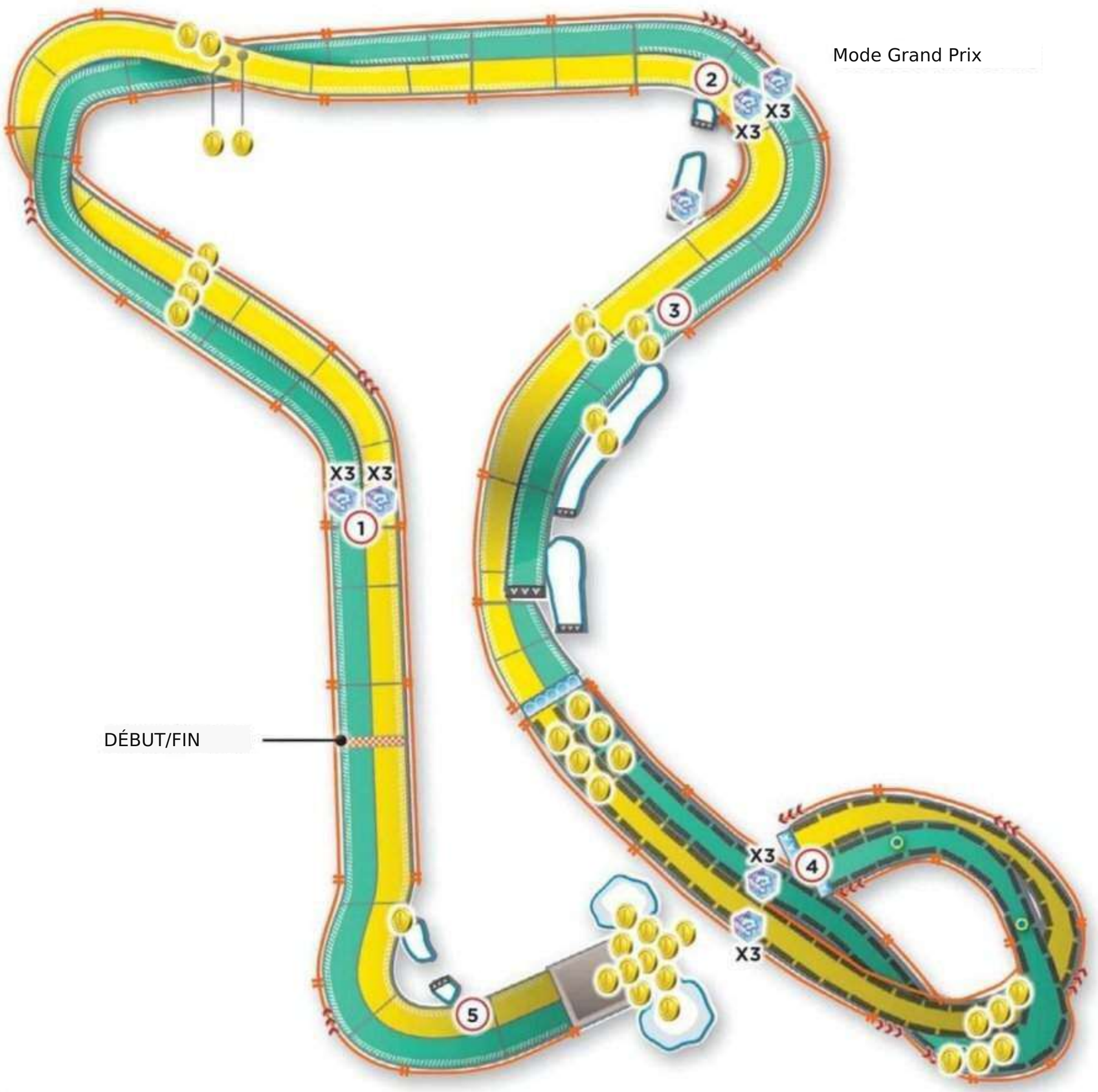
Juste avant le dernier virage, vous devriez voir une autre rampe raccourci sur le côté droit de la piste. Cela cette rampe peut te mettre légèrement en tête, mais c'est un virage extrêmement serré qui est plus susceptible de te faire perdre ta position que de l'améliorer, sans une pratique approfondie. N'y va pas à moins d'être absolument certain de pouvoir le réussir.

A quelques instants de la ligne d'arrivée, vous atteindrez une rampe et une rangée de panneaux en pointillés qui vous propulseront dans les airs. Juste avant d'atterrir sur le sol solide, vous verrez une flèche géante de pièces, parfaite pour remplir les derniers emplacements de pièces. Visez le centre de la flèche pour en obtenir le maximum.

Temps contre-la-montre

Restez sur le chemin vert tout le long du parcours, simplement parce qu'il est plus rapide que l'autre itinéraire.

Mode Grand Prix



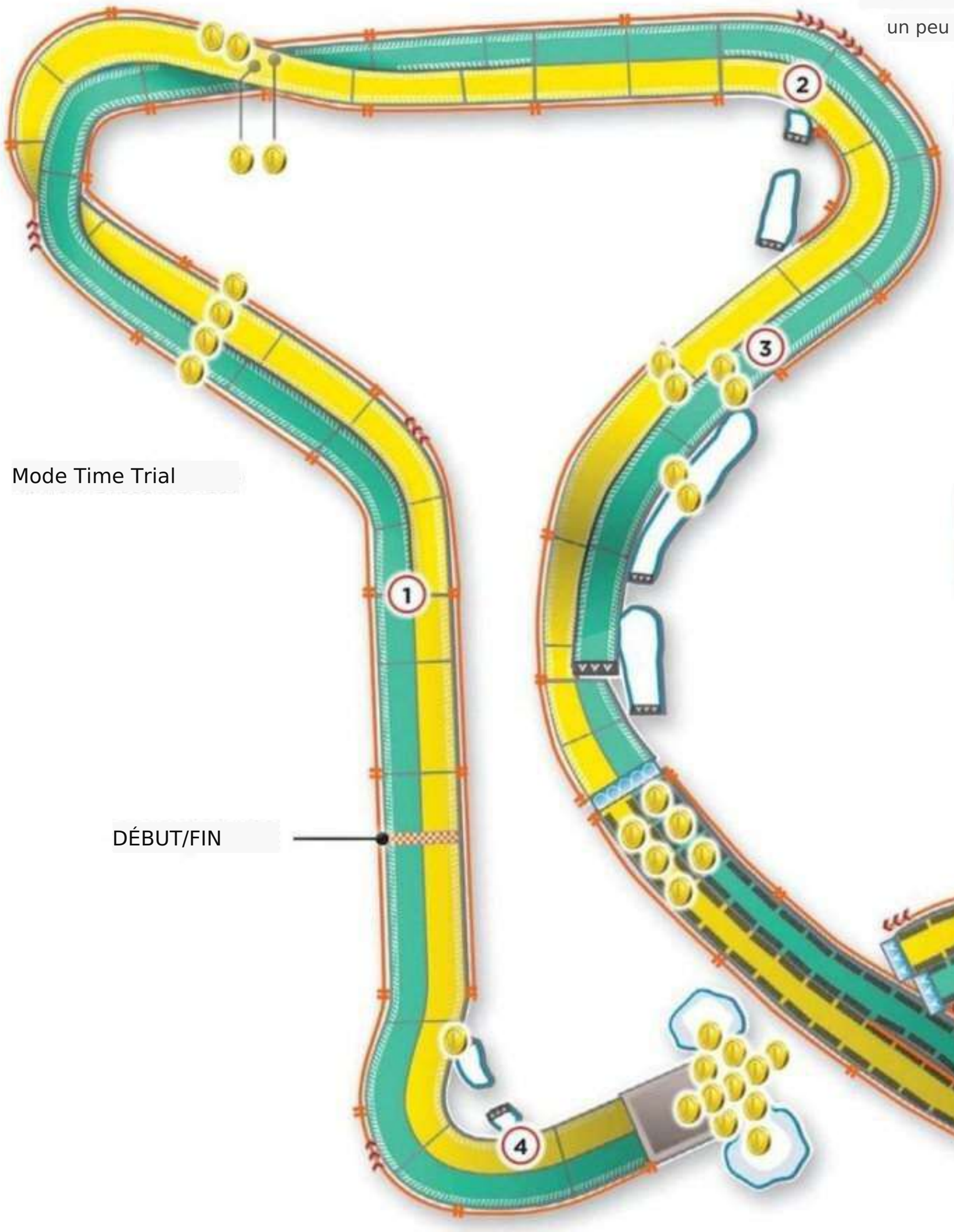
Utiliser ce raccourci est essentiel pour battre le fantôme du parcours. Dérapez vers le côté gauche de la piste pour vous angleer vers la rampe, puis frappez-le. Cela demande de la pratique, mais une fois maîtrisé, vous êtes sûr de battre le fantôme.

Pour atteindre ce dernier raccourci, vous devez raccourcir votre vol en visant votre deltaplane vers le bas vers le piste ci-dessous. Cela vous obligera à manquer des pièces en l'air, alors assurez-vous d'être plein ou presque plein de pièces avant d'essayer.

Si vous réussissez le premier raccourci, le second sera d'autant plus savoureux.

Conduisez simplement tout droit hors de la route pour atterrir sur la plateforme glacée ci-dessous. Si vous n'avez pas touché le premier raccourci, vous pouvez atteindre cette plateforme de la même manière, mais vous l'aborderez sous un angle différent.

Une fois que vos pneus touchent la piste, imitez la stratégie pour atteindre le premier raccourci en dérapant vers le côté gauche de la piste pour vous angleer vers la rampe, puis libérez le dérapage. Vous devriez passer proprement par-dessus la rampe une fois que vous êtes correctement orienté, mais le timing du dérapage sera un peu délicat à maîtriser.



Mode Time Trial

Le B de Nintendo est 1 50cc :
Time Trial Time 2:09.427
Joueur: N in*Pavel

Course: Tanooki Mario

Corps: Tanooki Kart

& Roues: Monster

Va Glider: Super Glider

Le meilleur de Nintendo 200¢ :C
Temps : Temps d'essai: 1:32.435
Joueur: Nin*Jullet

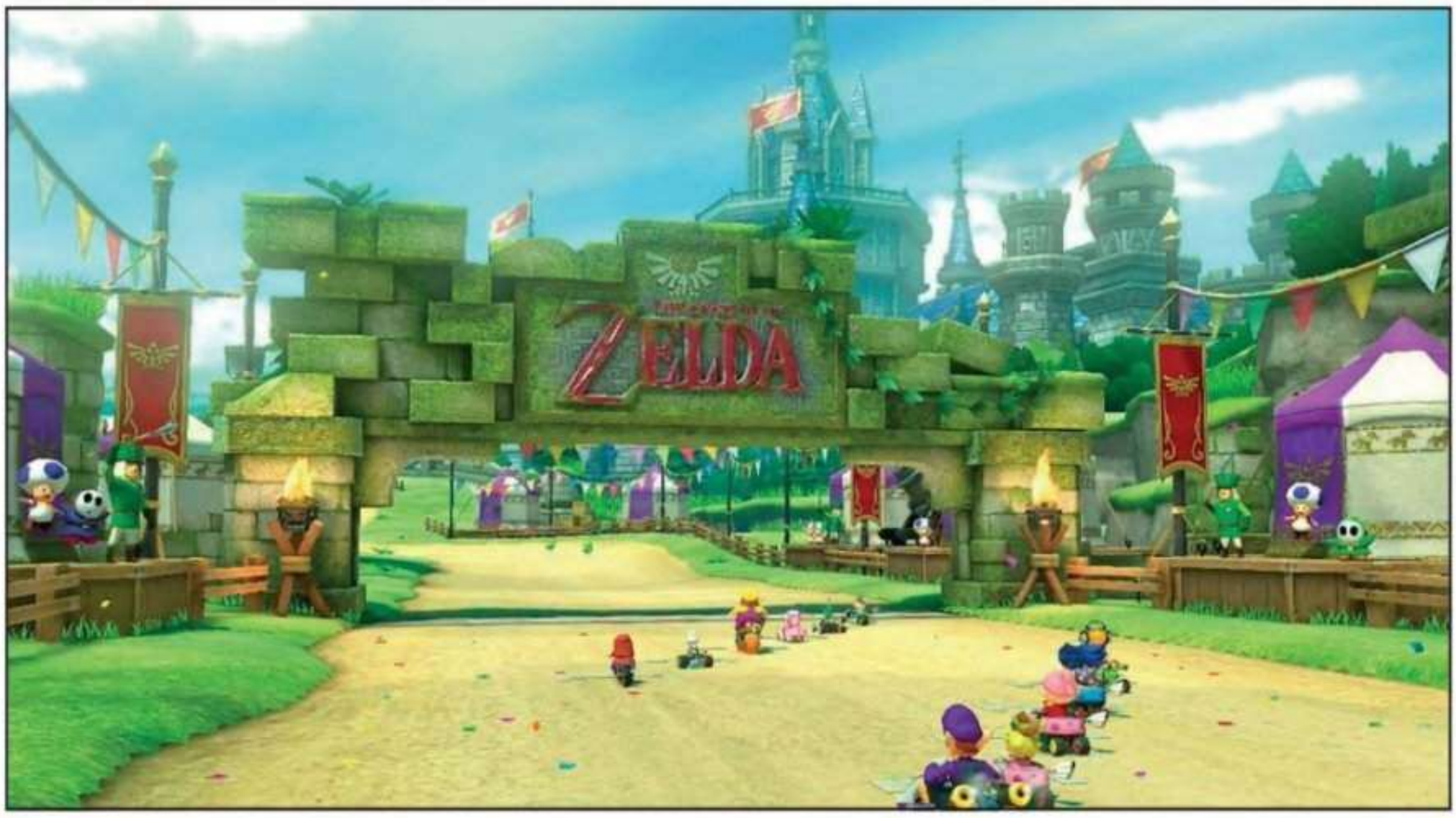
& Course: Cat Peach

= Corps: Sneeker

@ Roues: Off-Road

D Glider: Parasol Peach

Circuit d'Hyrule



Fans de Zelda, réjouissez-vous ! Cette étape regorge de références et de clins d'œil aux aventures de notre héros Hylien préféré. Les pièces deviennent des rubis, les Piranha Plants deviennent des Deku Babas vicieux, et les colonnes Spin Boost deviennent des interrupteurs en cristal. Vous aurez quelques raccourcis délicats et des occasions de développer votre dérive jusqu'à obtenir le tant convoité Ultra Mini-Turbo (préparez l'éclair). Cette piste est bien plus technique que vous ne pourriez le penser, alors affichez votre visage de joueur et foncez comme Link sur Epona !

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Deku Babas : les Deku Babas fonctionnent comme les Piranha Plants : rapprochez-vous et vous serez mordu. Évitez largement ces plantes carnivores.

Keese : Tout comme les chauves-souris dans Wario's Gold Mine, les Keese se précipitent trop volontiers pour foncer dans votre kart et ralentir

qui vous abaissent. Elles n'apparaissent qu'avec les Deku Babas dans les derniers virages du côté sud de la carte. Si vous restez du côté nord de la piste à ce point, vous ne les remarquerez même pas.

Grand Prix

Avant le premier virage de la piste, regardez sur la gauche, dans le pré sur le côté du parcours, vers voir une rampe solitaire avec une boîte d'objets sur le dessus. Nous savons qu'il est tentant de traverser l'herbe pour atteindre le raccourci évident, mais ne le faites pas ! Pas sans champignon, en tout cas. Sans champignon, ce raccourci est tout sauf court ; cette rampe est plus adaptée au Time Trial.

Après le premier virage formel de la piste, vous croiserez une paire de rampes. Obtenez un ou deux Jump Boost

à partir d'eux, et saisissez un roupi en même temps.

Le coin nord-ouest de la carte marque une excellente opportunité pour un Super Mini-Turbo, ou même un Ultra Mini-Turbo. Bien qu'un Ultra soit possible, n'insistez pas ! Les Ultra Mini-Turbos ne sont pas plus rapides que n'importe quel autre Mini-Turbo; ils durent juste plus longtemps. Si vous approchez rapidement de la rampe à la fin du virage, relâchez le drift et prenez le Mini-Turbo que vous avez. Après un certain point, un Ultra Mini-Turbo ne vous aidera pas, mais un drift prolongé pour atteindre l'Ultra le fera. Lisez-le pour maîtriser le timing.

À la fin de le virage susmentionné, vous atteindrez une rampe qui vous élèvera. En plein air se trouve un alignement en forme de Triforce de rubis qui attend d'être réclamé. Essayez de vous positionner de sorte à voler entre deux rubis pour vous donner l'occasion d'en saisir plus d'un.

Si vous parvenez à toucher les trois cristaux dans l'escalier, vous révélez une rampe avec un panneau dash qui lancera vous à travers l'Épée Saint dans le milieu de la chambre à la base des escaliers. C'est un raccourci malicieux et assez difficile à réaliser, surtout lorsque d'autres coureurs essaient de vous pulvériser avec des Bombes Bot et des Spiny Shell. Concentrez-vous plutôt sur l'utilisation de l'escalier pour construire un Ultra Mini-Turbo, et laissez la rampe se produire d'elle-même. Vous aurez besoin de cette rampe pour le Time Trial, mais en Grand Prix vous pouvez continuer sans vous tracasser.

Mode Grand Prix

Tout comme la rampe au début du parcours, vous pouvez couper les virages via ce mottes d'herbe si vous avez un Champignon. Sinon, ignorez-le. Cela vous retarda plutôt qu'il ne vous aidera.

(@)

fs

Deku Babas jetter les deux côtés de le piste à ceci point. Restez à l'écart de les côtés, et vous serez juste d'accord. Vous approcher trop près ? les Deku Babas veulent tous vous ajouter à leur régime alimentaire.

Épreuve Chronométrée

Gardez toutes les trois vos Champignons pour cette rampe, ce qui réduira votre temps de quelques secondes par tour Cependant, ne pas viser à les plus petits rampe sur le route principale. Vous pourriez être tenté de sauter dessus pour des améliorations de saut supplémentaires, mais il est bien plus sûr de les éviter complètement.

Mode Épreuve Chronométrée

Restez sur la ligne intérieure du virage pour attraper les trois rubis qui le bordent. Vous avez le potentiel d'accumuler un Ultra Mini-Turbo sur ce virage, mais ne tentez pas activement de l'obtenir. Lorsque le saut à venir approche, lâchez votre dérapage et allez droit vers lui. Les Ultra Mini-Turbos n'augmentent pas votre vitesse plus que les Mini-Turbos ordinaires; ils durent juste plus longtemps. N'insistez pas !

Après le envol, placez-vous entre deux des rubis dans la formation Triforce de rubis pour avoir une chance d'en attraper plus d'un. La clé de chaque premier tour de Time Trial est de remplir vos Pièces aussi rapidement que possible, et il en va de même pour le Circuit d'Hyrule et ses rubis.

Ceci est probablement l'un des virages les plus compliqués de tout

Mario Kart 8 Deluxe. C'est

un excellent

et un endroit facile pour accumuler un Ultra Mini-Turbo, mais les trois cristaux qui bordent l'escalier rendent cette zone délicate. À la fin des escaliers, vous atteindrez une salle d'entrée avec deux chemins—un à gauche et un à droite—avec l'Épée Maître fièrement affichée au centre de la salle. Si vous parvenez à toucher les trois cristaux, une rampe avec un panneau à décalage sortira du sol devant le piédestal de l'Épée Maître, vous offrant un raccourci fantastique à travers cette salle.

Le problème est de maintenir la vitesse en frappant les cristaux, ce qui présente un autre problème : les escaliers. Déraper sur ces escaliers fera osciller et glisser votre kart hors de votre contrôle à chaque chute sur une marche inférieure. En bref, pour franchir cette zone, vous devez dériver.

Votre capacité à toucher les trois cristaux tout en maintenant une vitesse maximale dépend en grande partie du point de départ de votre

derive, et le kart et les pièces que vous utilisez. Une fois que vous atteignez le deuxième cristal, relâchez votre dérive au centre de la piste et libérez votre Mini-Turbo. Le troisième cristal est assez facile à toucher si vous avez touché les deux premiers, alors alignez votre kart juste après le deuxième cristal et passez devant le troisième. La rampe se lèvera, et votre raccourci se manifestera ! Si vous touchez cette rampe deux fois lors d'un Time Trial en 150cc, avec une conduite solide sur le reste du parcours, vous êtes sûr de battre le record pour vous-même.

Nous savons que vos Triplé Champignons rendent cela

ouvrir extrêmement tentant, mais résistez à

poussée ! Vos Champignons sont mieux utilisés sur la rampe juste après le départ de la piste.

Choisir un chemin plutôt qu'un autre ici

ne va pas faire une énorme différence

à votre temps Cependant, avec

cela dit, nous vous suggérons de prendre le côté droit de la piste. Vous n'aurez pas trop à vous inquiéter des Keese égarés, mais faites attention à ne pas vous approcher du Deku Baba à la fin du premier virage

COPA DÉNOMBREMENT

GCN Baby Park

La piste la plus simple de Mario Kart 8 Deluxe est un grand oval entouré par des divertissements colorés pour tout-petits. Deux portions droites relient deux longues courbes douces, permettant une vitesse maximale, des dérapages et du chaos d'objets. Comme le circuit est plus court que les autres pistes, le nombre de tours y est plus élevé.

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Pas de traction sur l'herbe : le principal danger routier de Baby Park est simplement la concurrence sur la route ouverte, mais l'intérieur de chaque virage en pente est une zone d'herbe rugueuse qui ralentira les karts qui essaieraient de passer sans boost Champignon.

Antigravité Permanente :

Les véhicules dans Baby Park ont une antigravité i

mode ode 4 ans en ed

pour te : entier

course. Cela

ajoute au slij ppery chaos de la piste, / puisque le dérapage

les caractéristiques autour des bordures ovales sont affectées, et les véhicules qui entrent en collision reçoivent tous deux des spins Boost.

Grand Prix

Après avoir quitté la grille de départ (espérons avec un démarrage fusée), la première décision implique comment prendre le premier virage. Si vous êtes à la tête du peloton, déraper largement autour du virage permet de collecter le plus de pièces, tout en accumulant un boost Super Mini-Turbo vers la première portion droite.

Les boîtes d'objets dans

Baby Park

se déplacent en paires à des vitesses différentes autour du circuit

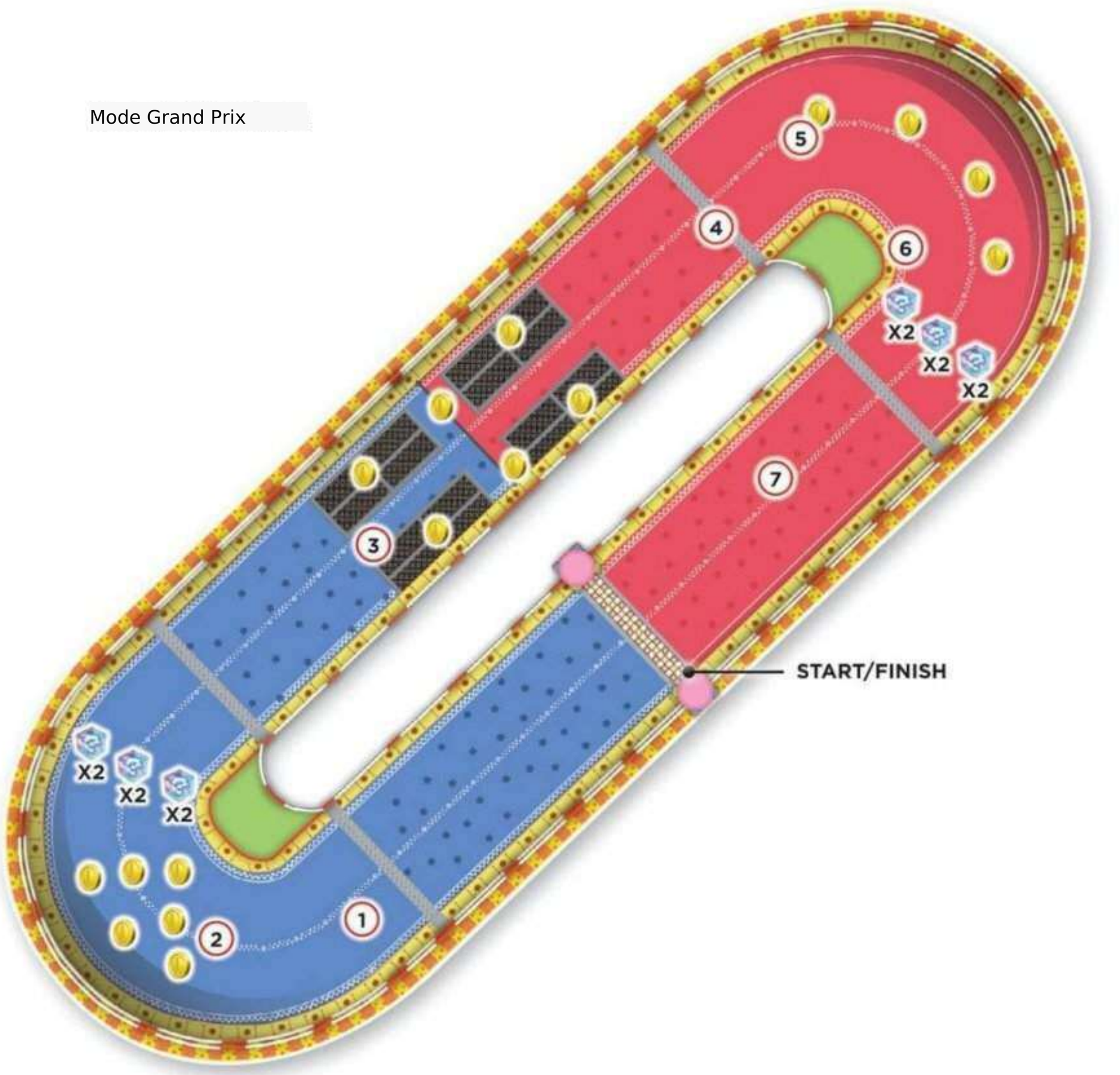
track. By

au moment où les coureurs dérivent vers le premier virage, les six boîtes d'objets se présentent en paires autour du virage, passant au travers du regroupement de pièces. Par la suite, au fur et à mesure que la course progresse, vous rencontrerez des duos de boîtes d'objets voyageant ensemble de manière continue.

Le long de la ligne droite en face de la grille de départ, il y a trois Pièces alignées de chaque côté. Déviez-vous d'un côté ou d'un autre pour atteindre dix Pièces en réserve. En dehors de ces Pièces et de celles dans les virages, d'autres pièces vont sans doute s'accumuler sur la piste lorsque les coureurs marqueront des coups d'objet les uns contre les autres, faisant tomber des Pièces.

En approchant du deuxième virage, un autre groupe de Boîtes d'objets se déplaçant par paires fait le tour du coin. Restaurez ou renforcez vos objets détenus avec l'une de ces boîtes pendant que vous vous préparez à affronter le virage.

Mode Grand Prix



Quatre Pièces sont disposées autour de

courbe dans un chemin, permettant à un pilote empruntant cette ligne de grandement

augmenter leur kart's vitesse maximale. Lorsque les pièces sont pleines, prenez un chemin plus serré hors du virage en direction de la ligne d'arrivée.

Avec un Champignon en main, un léger raccourci hors route est faisable, permettant le virage le plus serré possible autour des courbes et l'insertion la plus droite et rapide dans les lignes droites. Au lieu de déraper en douceur au milieu de la route à travers les pièces, commencez le dérapage plus tôt, tournez plus sec, puis activez le Champignon pour traverser la pelouse dans la ligne la plus droite possible. Sans Champignon, il est sûr de couper le virage aussi serré que le rebord jaune, mais pas dans les fleurs et l'herbe. Toutefois, à 200cc, vous pouvez effleurer une partie de l'herbe tout en conservant la momentum et l'accumulation de dérive.

Les rencontres avec les Boîtes d'objets après le premier tour se feront par paires, car les vitesses légèrement différentes des paires dispersent leurs lignes initiales de six. En général, si vous avez besoin d'un objet ASAP, déviez vers l'extérieur du piste, où voyagent les paires les plus rapides. Si vous avez déjà un ou deux objets, vous pouvez emprunter un chemin plus serré autour de l'intérieur de la piste pour légèrement raccourcir la distance totale à parcourir.

Course Chronométrée

Comme d'habitude lors de la Time Trial, les premiers tours devraient viser à atteindre dix pièces tout en restant propres, et les tours suivants peuvent être consacrés à franchir rapidement les raccourcis avec des Champignons. Les courses Baby Park durent sept tours au lieu de trois, cependant, donc la ligne directrice très lâche de « un Champignon par tour » généralement appliquée aux Time Trials ne s'applique pas ici.

Rassembler trois Pièces de chaque côté de cette ligne droite vous amènera à six Pièces au total si vous avez aussi ramassé trois Pièces en allant large dans le premier tour.

Les quatre Pièces autour de ce virage peuvent vous amener à dix au total après un tour, avec six tours à venir.

Lors des tours suivants, avec les pièces remplies, prenez ce virage beaucoup plus serré, soit en coupant dans le bord jaune (ce qui n'immobilise pas les véhicules) soit en passant encore plus nettement entre les fleurs et l'herbe avec un Champignon.

De Nintendo's | Meilleur temps 150cc | Temps d'épreuve : 1:16.561

Joueur : Ni n°Joost

Courseur : Bébé Mario @ Roues : Standard

& Corps : Biddybuggy 7 Planeur : Super Planeur

Mode Contre-la-Montre

Nintendo's | Meilleur temps 200cc Contre-la-Montre | Temps : 0:59.765 |

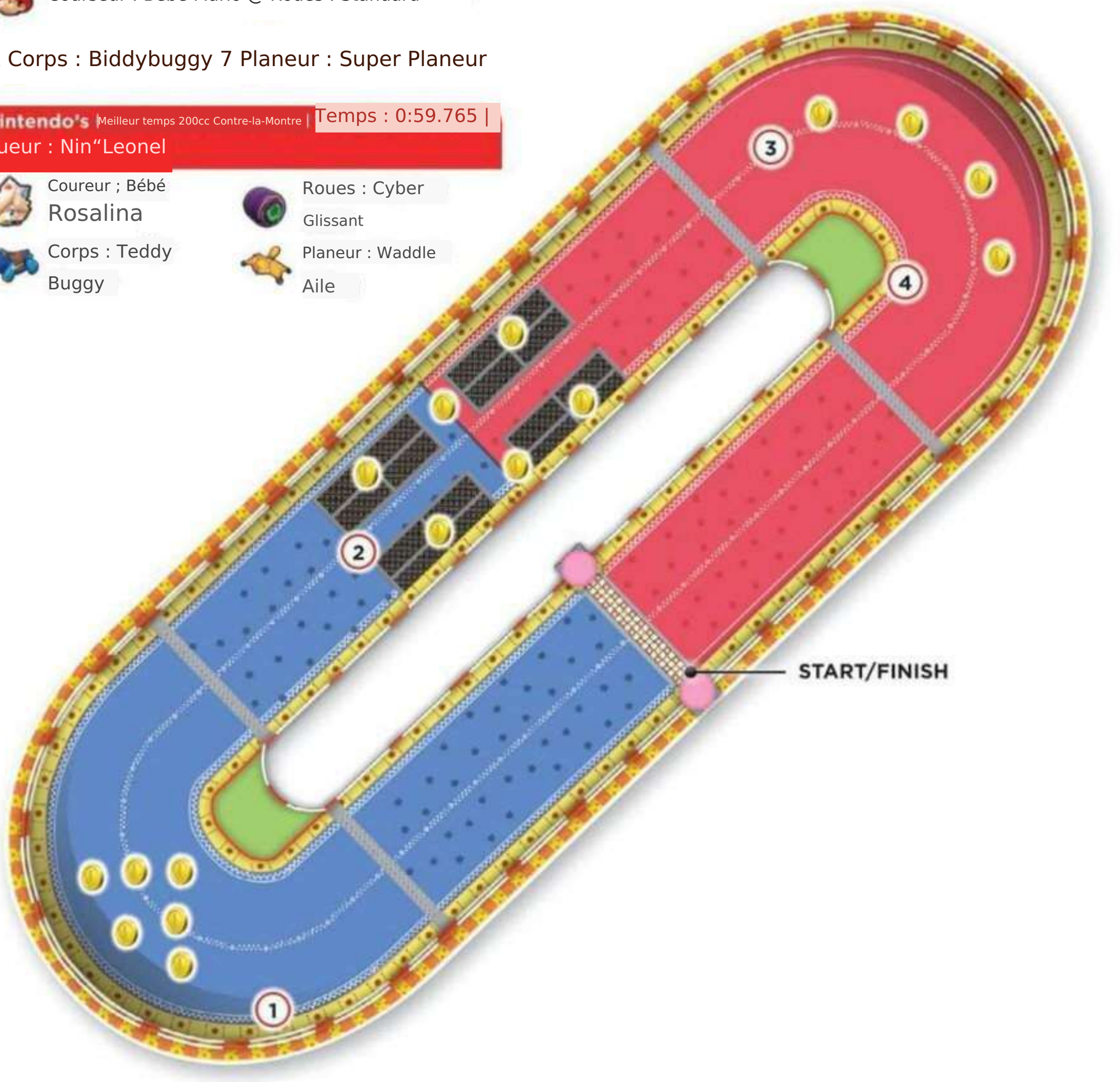
Joueur : Nin"Leonel

Coureur ; Bébé Rosalina

Roues : Cyber Glissant

Corps : Teddy Buggy

Planeur : Waddle Aile



GBA Cheese Land

Le deuxième parcours du Crossing Cup se déroule sur un paysage de fromage pavé et vraisemblablement délicieux. Le parcours est bordé dans la plupart des endroits par d’immenses étendues de terrain accidenté qui risquent d’ensevelir les véhicules dans du sable de fromage plus granuleux, avec des sauts, des secrets et des obstacles égrenés généreusement le long de l’itinéraire.

ATTENTION : AIDE EN FAISANT À CÔTÉ DE LA ROUTE

Le Cheese Stands Alone : Le parcours est entouré de sable de fromage, prendre une trajectoire trop large ou mal évaluer un raccourci entraînera une grande perte de vitesse et d’élan, car il faut se frayer un chemin dans le sable jusqu’aux sections lisses de la piste. De plus, des blocs de fromage creusés de trous présents dans le sable à certains endroits (généralement juste devant les sauts de raccourci) arrêteront l’élan encore davantage, sauf si un Champignon est utilisé pour traverser le sable et le Swiss d’un seul coup.

Colonnes d’Antigravité et d’Amélioration Spin : Une portion de la piste après un grand saut place les coureurs en mode antigravité. Les colonnes Spin Boost situées dans cette section confèrent un Spin Boost individuel au contact avec le véhicule. Quelques chutes abruptes et menaçantes

Chain Chomps : Ces énormes bestioles affamées s’attaquent aux voitures qui passent tant que leurs chaînes robustes le permettent. Évitez-les en les contournant largement ou en passant dessous lorsqu’ils frappent du sol.

On penserait qu’ils auraient juste du fromage.

Les Chain Chomps se trouvent aussi le long de ce segment.

Grand Prix

Votre première tentative d'objets vient juste après le départ de la course, en entrant dans un virage à gauche en dérive. Avec tout le

La quatrième Pièce le long du virage est dans un cratère de fromage lisse, et la Pièce qui approche devant

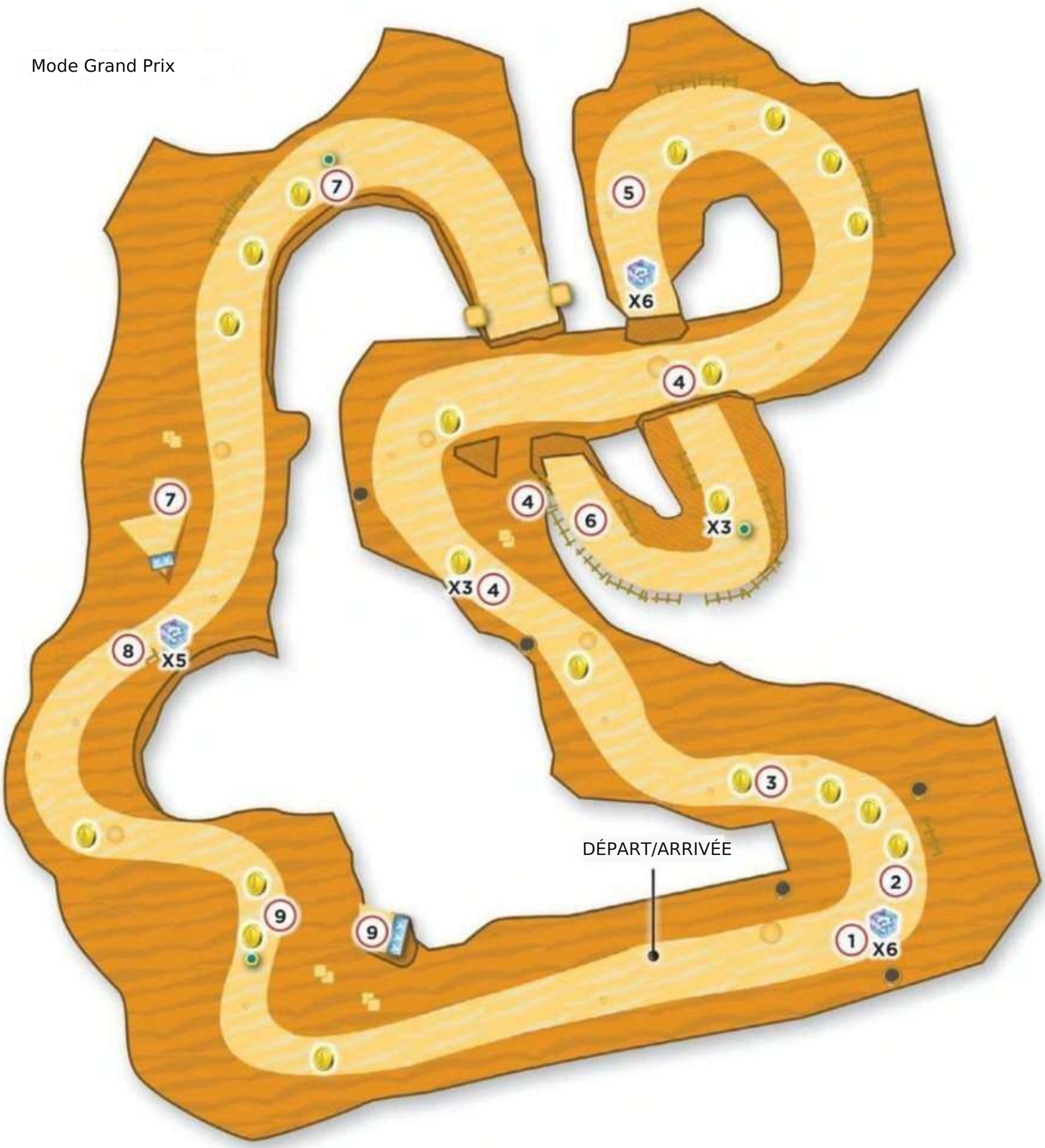
du sable sur les bords du parcours et plusieurs raccourcis, les champignons sont particulièrement utiles lorsqu'ils sont acquis.

Quatre Pièces 2

tout au long du premier tournant en épingle, vous permettant d'atteindre une vitesse maximale.

est trop. Les murs en saillie de ces cratères concaves donneront aux véhicules un peu de portance lorsqu'ils montent et sortent des cratères, comme monter sur de petites rampes. Avec assez de vitesse, ce petit saut allows pour Jump Boost tricks, même juste au-dessus du sol ! Cela est d'autant plus vrai en utilisant des Mini-Turbos en dérive ou des boosts Champignon en entrant et sortant des cratères de fromage.

Mode Grand Prix



Trois pièces disposées sur la route indiquent le chemin vers un raccourci.

Si tu ne as-tu une Champignon prête, puis continuez en passant, en saisissant l'une des Pièces en chemin. Préparez-vous à tournez à droite et naviguez autour de deux autres cratères de Pièces.

Mais si vous avez un Champignon prêt, dégagez hors route vers la droite avant les trois Pièces, en activant le Champignon et en traversant le sable sous une arche de fromage. Préparez-vous à tourner à droite après l'arche et à revenir sur la route.

Cette courbe accrochante dure si longtemps qu'il est facile d'atteindre un Ultra Mini-Turbo violet étincelant. boost en dérapant tout au long du virage. Avec un peu plus de contrôle le long de l'extérieur du virage, quatre Pièces peuvent être collectées menant au saut à venir. Certaines boîtes d'objets juste avant la rampe permettent de reconstituer les objets pour le segment suivant.

L'atterrissage depuis la rampe traverse un panneau anti-gravité et met tous les véhicules en anti-gravité. mode. Un tournant en épingle à droite se profile, avec quelques Pièces et un pilier Spin Boost. Juste après le pilier, une rampe propulse les véhicules au-dessus de la route en dessous, et c'est le tour du deltaplane. Un Chain Chomp passé l'écart accueille les véhicules qui s'apprêtent à atterrir. Soyez prêt à dévier à gauche pour échapper à sa portée tout en continuant à maintenir l'altitude, ou plongez juste sous le Chain Chomp alors qu'il s'abat sur des coureurs plus hautes du sol.

Le virage à gauche au-delà du Chain Chomp n'a pas de murs de protection de chaque côté, alors faites attention à ne pas tomber. Un pilier Spin Boost et le cratère de fromage suivant (tenants une Pièce) offrent deux chances d'accélérations gratuites le long de cette portion. Une rampe hors route sur la droite juste après les Pièces offre un raccourci en deltaplane au-dessus de l'écart à venir, si un Champignon est pratique. Quelques morceaux de fromage appétissants bloquent le chemin, mais ils ne font pas le poids face à une poussée de Champignon !

La route sinueuse à venir menant autour du raccourci de la rampe hors route commence par quelques boîtes d'objets. Écartez-vous largement de chaque côté de la route pour obtenir la double boîte d'objets, si possible. Le Chain Chomp devant frappe généralement au niveau du sol, alors restez sur le côté gauche de la route pour assurer la sécurité.

Tout droit juste après le Chain Chomp, d'autres blocs de fromage masquent à peine un autre raccourci de rampe hors route. Une poussée de Champignon ici vous propulsera au-dessus du sable et de la petite colline à venir, approchant la ligne d'arrivée via deltaplane. En approchant cette section sans champignons, vous devrez naviguer dans le dernier tronçon de route sinueuse entouré de sable qui détruit la vitesse. Un dernier virage à gauche mène à deux rampes; le mode anti-gravité s'éteint enfin après la deuxième rampe. Poussée de saut sur chaque rampe en direction de la ligne d'arrivée.

Course contre-la-montre

C'est important pour collecter aussi beaucoup de pièces aussi possible sur premier tour, en commençant par les quatre le long des le premier virage.

Suivant le route pendant le premier tour permet le le plus rapide collection de dix pièces et vitesse de pointe. Sur les tours suivants, vous pouvez choisir d'utiliser un champignon pour aller hors route sous l'arc au fromage à droite de la piste.

Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 2:06.316
Player: Nin*Chris

@ Pilote : Yoshi

[J Roues : Monster

Corps : Cadre en tuyau &7

Plaisance: Parafoil

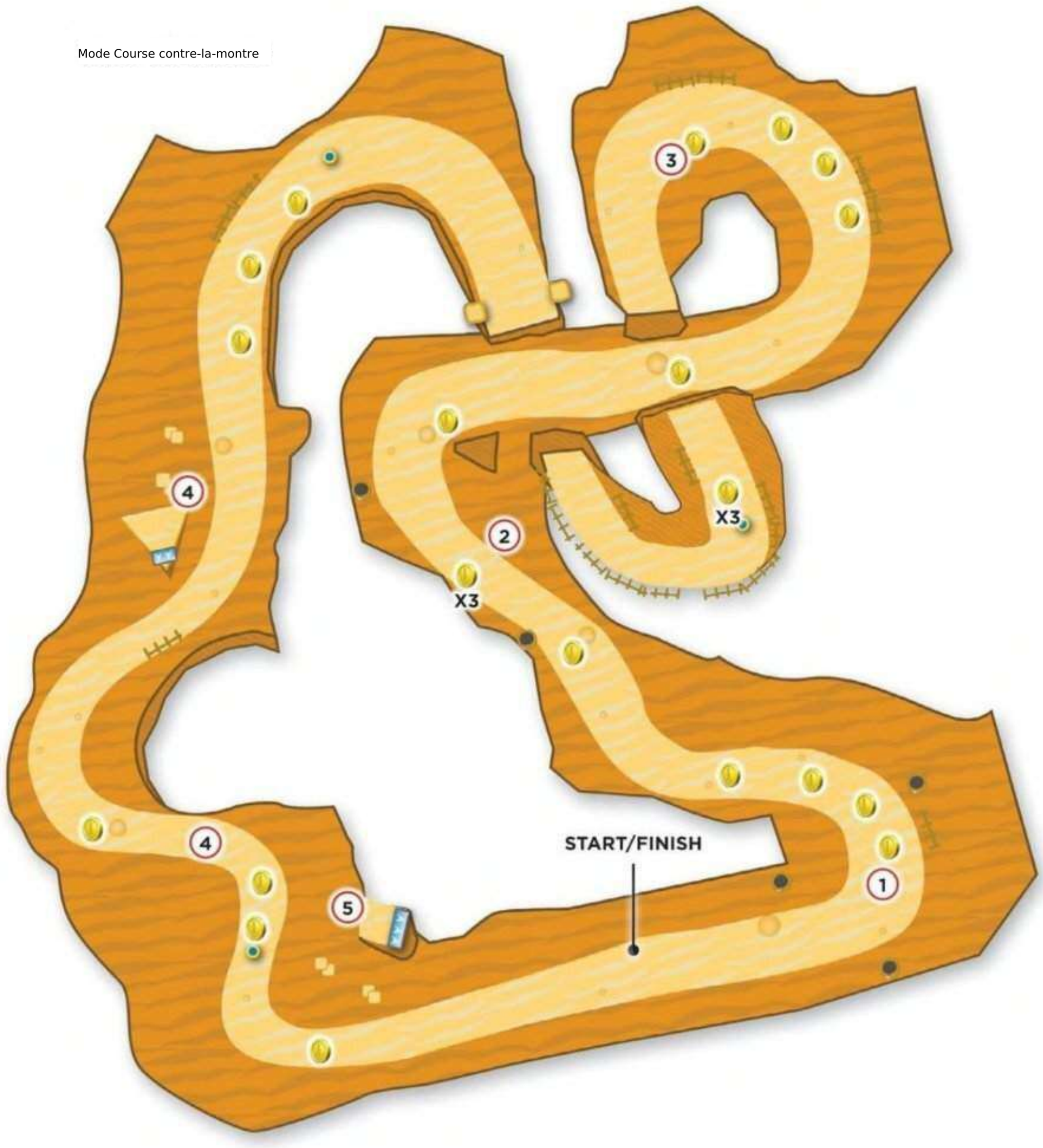
Nintendo's Best 200cc Time Trial Time: 1:41.248
Player: Nin*Aracel

Courses : Donkey © Roues : Roller Kong

Body: Strectie

Planeur GB : Planeur Fleuri

Mode Course contre-la-montre



Glissant autour du virage en épingle vers le saut dans le territoire antigravité, il est possible de d’arriver à dix Pièces Stockées. Aller aussi vite que ça, rouler dans les cratères de fromage sur la piste donne habituellement une chance de faire un boost de saut à basse altitude en revenant. Cependant, même avec tant d’occasions d’aller vite, il est crucial de ne pas devenir avide et de finir par glisser hors de la piste et dans la saleté fromageuse. Toute excursion hors route accidentelle ou plongée hors d’une section non wallée de la piste scelle le destin d’une tentative solide de Time Trial ici.

Une ligne droite alimentée au champignon vers la rampe ici vous permet de sauter une section sinueuse de la piste à l’avance. Le second Chain Chomp est entièrement évité, et le raccourci vous place sur une trajectoire directe vers le prochain raccourci, si désiré. Parmi les trois grands raccourcis Mushroom de la piste, celui-ci est le plus significatif. Il est judicieux de dépenser un Mushroom par tour pour combler cet écart.

Le dernier raccourci majeur dans Cheese Land est une rampe située juste après le second Chain Chomp. Elle est à gauche de la piste, partiellement bloquée par des blocs de fromage. Une course Mushroom à travers le fromage et au-dessus de la rampe peut vous propulser bien au-delà de la ligne d’arrivée. Si vous choisissez de ne pas sauter par-dessus ce raccourci, suivre la courbe en S ondulante vers l’arrivée offre plusieurs occasions de dérives Mini-Turbo et de Jump Boosts.

Forêts Sauvages

Cette course de course de nomade est bien nommée et se déroule en serpentant dans une cité-arbre de Shy Guy. Une conduite précaire sur des rails en bois très élevés et instables cède la place à une descente façon toboggan virtuel à travers des eaux vives. À partir de l'étang où l'eau s'écoule, une montée à gravité inversée remonte droit dans les arbres pour terminer le circuit

CAUTION: ROADSIDE UNASSISTANCE

Attention à votre pas : Plusieurs sections de la piste manquent de garde-corps. Rien n’empêche les véhicules hors de contrôle de sortir complètement — à l’exception du Lakitu qui les rattrape, bien sûr. Cette course contient aussi

plusieurs sauts plus petits par sur les écarts et un long saut en deltaplane.

Mieux qu’une échelle : Une section de la piste qui inclut la grille de départ dispose de gravité inverse car c’est une section de circuit

qui s’élève droit à travers les énormes arbres !

Tonnelles de plaisir : Comme prévu, essayer de traverser un grand tonneau en bois sera mauvais pour votre progression. Contournez-les comme si un adversaire avait placé une Banane sur votre trajet

Grand Prix

La première réserve de Boîtes d’objets est visible depuis la grille de départ, alors tout le monde se disputera dans les cimes des arbres dès le début. Comme vous êtes en configuration gravité inverse ici, toute collision entraîne des Spin Boosts pour les deux parties. Après avoir ramassé un objet ici, il y a

trois pièces alignées dans la route devant vous. Essayez de

de les collecter en se bousculant pour prendre position avec les autres conducteurs et en gérant le premier tir d’objets de chacun

La piste se sépare au-dessus d'un vide à venir. Prenez la rampe d'un côté ou de l'autre, en effectuant Jump Boost sur le chemin.

Si votre Le nombre de pièces est faible, prenez le embranchement gauche, qui a plusieurs occasions de collecter des pièces sur une courte distance. Si vous avez déjà fait le plein de pièces, prenez l'embranchement droit, qui est légèrement plus direct (bien que aussi un peu plus difficile, car le chemin droit sur la descente est étroit)

Si vous avez un Champignon prêt à partir et que les pièces ne vous inquiètent pas, le chemin le plus rapide à travers cette section divisée est de Jump Booster sur la rampe gauche, puis booster au champignon tout droit à travers la zone hors route herbeuse d'ici, arrivant avec toute votre vitesse à la rampe entre la section séparée et la piste en bois. Collectez une pièce pendant le saut, alors que votre véhicule se détache du mode antigravité.

En tournant vers la droite sur la piste à planches, vous verrez une rangée de pièces, puis davantage de boîtes d’objets. Il y a une boîte d’objets double dans ce groupe, deuxième à partir de la gauche. Adopter une ligne de course pour saisir la boîte double est légèrement plus risqué que de déraper plus étroitement autour du virage, car le bord de la piste non clôturé est plus proche. Si vous visez la double boîte d’objets, approchez-la en ligne de course qui frôle le bord gauche des planches (en tenant compte des écarts), afin qu’il soit plus facile d’angle vers le virage droit après avoir rempli les deux emplacements d’objets d’un coup.

Trois pièces jalonnent le trajet jusqu'à une gigantesque passerelle à planeur qui traverse Jump Boost à partir de la rampe, puis guidez votre véhicule lentement au-delà de la traversée. Soyez prêt à dévier vers la gauche à l'atterrissage de l'autre côté.

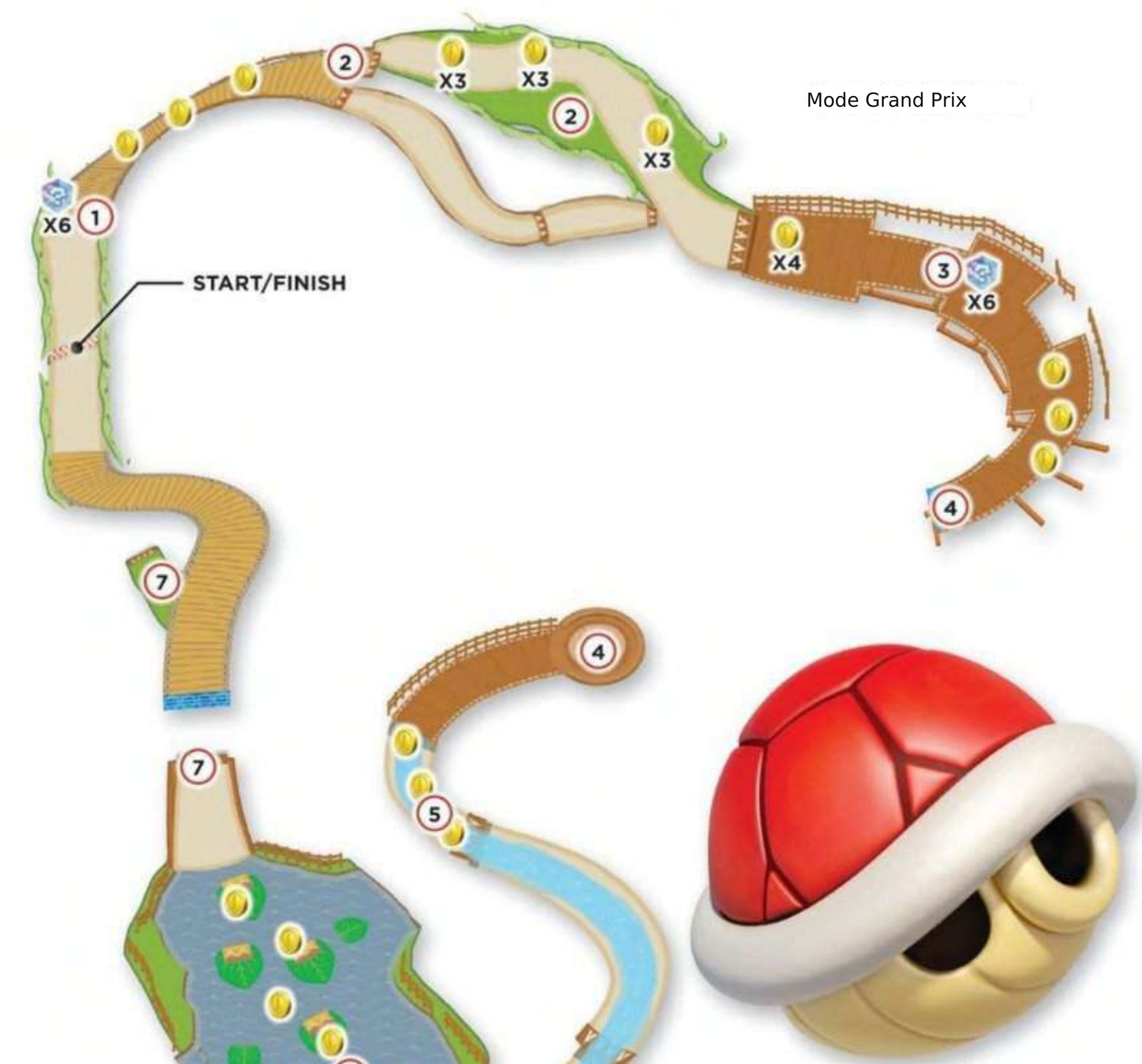
La course poursuit sa descente à travers les arbres après la portion de vol, avec une descente dans un canal d’écoulement. Un ruisseau rapide qui jaillit le long du canal aide à tout emporter, y compris les coureurs et les pièces scintillantes. Entre les pièces transportées par l’eau et celles déposées par des adversaires engagés dans des batailles d’objets dans cette section, c’est une belle zone pour reconstruire ou maximiser vos réserves de pièces. En dévalant la pente, assurez-vous de Jump Booster les petites chutes du chemin pour gagner en élan.

Dans le dernier tronçon descendante ici, les boîtes d’objets jalonnent le chemin. Parcourez la droite au milieu pour la boîte double d’objets. S’emparer d’un champignon ici est particulièrement utile, car un raccourci en fin de tour à travers un terrain rugueux

arrive.

En bas, le canal se déverse dans une mare peu profonde. Plusieurs grandes nénuphars portant des panneaux de dash flottent, le parcours conduisant à une surface verticale abrupte à l'autre bout de la mare. Accélérez à travers la mare, en touchant autant de panneaux de dash que possible en chemin. Les panneaux de dash offrent un petit soulèvement en renvoyant votre véhicule vers l'avant, ce qui vous permet d'ajouter un Boost de saut avec un bon timing. Les panneaux contiennent également chacun une Pièce, en bonus

Après la traversée de la mare, la piste reprend avec une rampe pointant vers une piste en bois qui remonte directement. Les panneaux juste après la rampe passent en mode antigravité, permettant aux coureurs d'entamer la remontée jusqu'au village des Shy Guys dans la canopée. Juste après l'atterrissage du saut en mode antigravité, vous pouvez déraper à gauche et percuter une courte section tout-terrain avec un Champignon (si disponible), franchissant une rampe par-dessus la petite dénivellation ici pour un raccourci de dernière minute orienté vers la droite vers la ligne d'arrivée.



Time Trial

Les pièces sont assez fortement concentrées dans la première partie de ce circuit, donc atteindre dix devrait être réalisé rapidement lors d'un tour rapide et solide.

Lors de l'accumulation des réserves de pièces, prenez le chemin de gauche, qui présente des zones de terrain accidenté qui

Les champignons font peu de travail. Un champignon peut être utilisé pour franchir le bord intérieur du chemin de gauche, ou même sauter par-dessus la tache de verdure inclinée à gauche de la rampe réelle loin de la section séparée.

La section en bois du tracé ici se courbe vers la droite, menant à un grand saut. Tout au long du parcours, vous devrez éviter les ravins verticaux sur les côtés et un tonneau au milieu de la piste. Les trois pièces

trouvées ici peuvent vous placer à dix en réserve déjà, si vous avez profité de chaque occasion jusqu'à présent pour attraper des pièces, et si vous n'en avez pas encore été éloignées par des collisions ou des coups d'objets.

En roulant en aval, ramassez les pièces qui passent, si nécessaire, mais concentrez-vous sinon sur le chemin le plus court vers le bas. Assurez-vous de bondir avec le Jump Boost au-dessus de tout petit saut en descente, car le chemin s'éloigne plusieurs fois sur une marche, ou une marche.

Les plaques sur les nénuphars ici offrent une poussée supplémentaire à travers l'étang, et une pièce peut être trouvée au sommet de chacune. Cependant, si vous avez déjà amassé dix pièces, essayez d'activer les plaques en les traversant légèrement de travers, en évitant la pièce du milieu. Les pièces ne réapparaissent pas en mode Time Trial, et lors des tours suivants vous pourriez regretter les pièces que vous avez ramassées inutilement plus tôt, lorsque vous avez besoin de réapprovisionner et qu'il n'en reste plus.

L'une des meilleures utilisations d'un champignon dans Wild Woods est cet raccourci en saut vers la grille de départ. Avec les Trois Champignons prêts, vous pouvez vous permettre de prendre ce raccourci à chaque tour. Après avoir atterri sur le tremplin hors du étang, regardez immédiatement à gauche pour dévier et foncer à travers l'herbe rugueuse, droit vers le tremplin au-delà.

Mode Contre-la-Montre

Nintendo's Meilleur 150cc

Temps : Épreuve Temps : 2:05.396

Joueur : Nin*Akira

Coureur : Villager (Garçon)

Body: streetle

Roues : Pneus Feuilles

Planeur : Planeur en papier

Le meilleur de Nintendo 200cc

Temps du contre-la-montre : 1:27.555

Joueur : Nin*Mitsu

Coureur : Villager (Fille)

po) Corps : City Tripper

Roues : Pneus Feuilles

Bs Planeur : Planeur en papier

Animal Crossing

Le paisible hameau de Animal Crossing voit l’indice d’animation locale monter en flèche lorsque le Grand Prix Mario Kart arrive en ville. Fidèle au caractère d’Animal Crossing, les courses dans le village peuvent avoir lieu en toutes saisons, le temps influençant les conditions de course. En ce qui concerne les obstacles et dangers à surveiller, Animal Crossing est bien plus dangereux que les pistes précédentes du Crossing Cup.

ATTENTION : AUCUNE AIDE SUR LA ROUTE

Vivant en mode rustique : dans ce paysage rural, presque tout le parcours est entouré d’herbe rude, de terre ou de sable, plutôt que de quelconques glissières. S’écarter de la route peut mener à l’enlisement, sauf si vous avez un champignon de poche prêt à vous sauver.

Choses à

Ne pas écraser

Dans : Que ce soit

ce sont des arbres dans

le bosquet,

M. Resetti

en colère à propos de

tout le vacarme

au-dessus de son domicile souterrain, des rochers hors route ou des bonhommes de neige hivernaux, Animal Crossing est bourré de hazards sur le parcours.

Grand Prix

Les coureurs se bousculeront dès le départ pour les boîtes d’objets éparpillées sur le petit pont tout droit devant. Après le pont, la route se déporte vers la droite en direction d’un bosquet d’arbres. Trois pièces longent la courbe. Priorisez les pièces tôt, mais plus tard, leur usage peut s’avérer rentable.

un champignon pour couper directement au-dessus fortement l’herbe rude, boostant

vers l’avant en direction de la lisière des arbres,

Le sparse ici, le bosquet est aligné sur les deux côtés avec tuer la vitesse gazon, et de parcours le les arbres ne sont pas trop négligé pour arrêter les véhicules morts. Restez sur le chemin dégagé loin des arbres et de l'herbe. En automne, il y a aussi quelques tas de feuilles à éviter.

Le premier grand sauter dans Animal Passage à niveau envoie des véhicules aérienne assez longue déployer leurs planeurs, et les habitants festifs ont mis en place un choix séduisant concernant l'endroit où atterrir juste après la fontaine de la ville. Si vous avez besoin d'objets, gardez le museau relevé pour l'altitude et visez les boîtes d'objets que les villageois ont mis en place flottant dans les airs, 5 suspendues par des ballons au-dessus du piste. Si vous vous concentrez sur la collecte de pièces, le museau en bas et atterrir plus tôt, déviant pour ramasser deux pièces le long la à droite ou à gauche de la route. Plus loin, il y a encore deux pièces, offrant une autre chance d'ajouter à votre vitesse maximale.

La bonne sortie de la le bosquet peut être coupé beaucoup plus court en traversant rapidement l'herbe avec une Champignon.

Une sortie beaucoup plus large du bosquet offre une chance de récolter des pièces, cependant. Dérapez à gauche en suivant les trois pièces qui se cachent derrière le dernier arbre. Relâchez le Mini-Turbo accumulé en dérapant derrière l'arbre, à temps pour avancer vers la dernière pièce, en sortant du bosquet dans le processus. Dans tous les cas, préparez-vous à continuer de tourner brusquement à droite.

Mode Grand Prix

Note

Si vous payez votre attention à Total de pièces en zoomant autour de Animal Crossing, vous pouvez remarquer que l'icône diffère de ce que vous voyez dans les autres cours. C'est parce que les pièces que vous collectionnez sont Animaux Crossing's local monnaie—clochettes !

Il n'y a rien de tel qu'une journée à la plage ! Encore, il y a un endroit pour couper les coins avec un champignon.

ici — coupez à gauche à l’intérieur extrême de la piste, bien dans le sable, puis réintégrez la piste plus loin avant que le boost Mushroom ne s’estompe. Sans un Mushroom, suivez simplement la partie pavée de la piste de plage, en vous préparant pour un autre grand virage plus loin.

Pendant l'été, les rampes déployées sur la piste de plage permettent des Jump Boosts et la collecte de pièces. Le potentiel des Jump Boosts signifie qu'il est préférable de garder votre Mushroom pour autre part en été, et de monter les rampes ici.

Si vous n’avez pas encore atteint la vitesse maximale, concentrez-vous sur la collecte des Pièces sur la courbe. Si c’est le cas, prenez le virage plus serré et privilégiez obtenir un boost Mini-Turbo bien visé.

Une fois que la courbe se redresse, il y a un petit pont ici bordé de Boîtes d’Objets. Pour deux objets, roulez de chaque côté de la piste jusqu'à la Boîte d’Objets à l'extrémité. Après les récoltes, plus loin, il y a un grand saut au-dessus d’une section plus basse de la piste. Visez bien loin de la rampe et utilisez Jump Boost au décollage pour prendre de l’élan vers l’épreuve finale.

Le grand virage droit à venir a de l'herbe rugueuse et des rochers impénétrables à l’intérieur, et un Mr furieux.

Resetti qui apparaît directement dans la poussière de la piste. Le meilleur raccourci Mushroom se présente ici, car vous pouvez tourner fortement à droite et rouler sur la parcelle hors route herbeuse, dirigée droit vers la ligne d’arrivée et enflammant le pneu. Bien sûr, assurez-vous d’éviter de heurter

les rochers dans le herbe sur le chemin.

D'autre part, si vous n'utilisez pas vous-même le raccourci, vous pouvez gâcher le plaisir des autres coureurs en déposant des Bananes là où les Boosters Champignon sortent habituellement de l'herbe.

Rallye chronométré

Après avoir démarré sur la grille avec un démarrage rasoir indispensable, soyez prêt à obtenir plus

vitesse via un Jump Boost sur le petit pont en pierre arrondi devant.

Utilisez ceci

coin

pour tourner en douceur vers la droite tout en accumulant des pièces. Un Mushroom

un raccourci est possible à travers l'herbe ici, mais il est plus avantageux de dépenser les boosts Mushroom sur le dernier raccourci de la piste.

Lors du premier passage, vous voudrez glisser à droite puis à gauche à travers les arbres le long du chemin des pièces.

Lorsque les Pièces sont déjà maximisées, couper à travers l'herbe est une utilisation valable d'un pouvoir fongique.

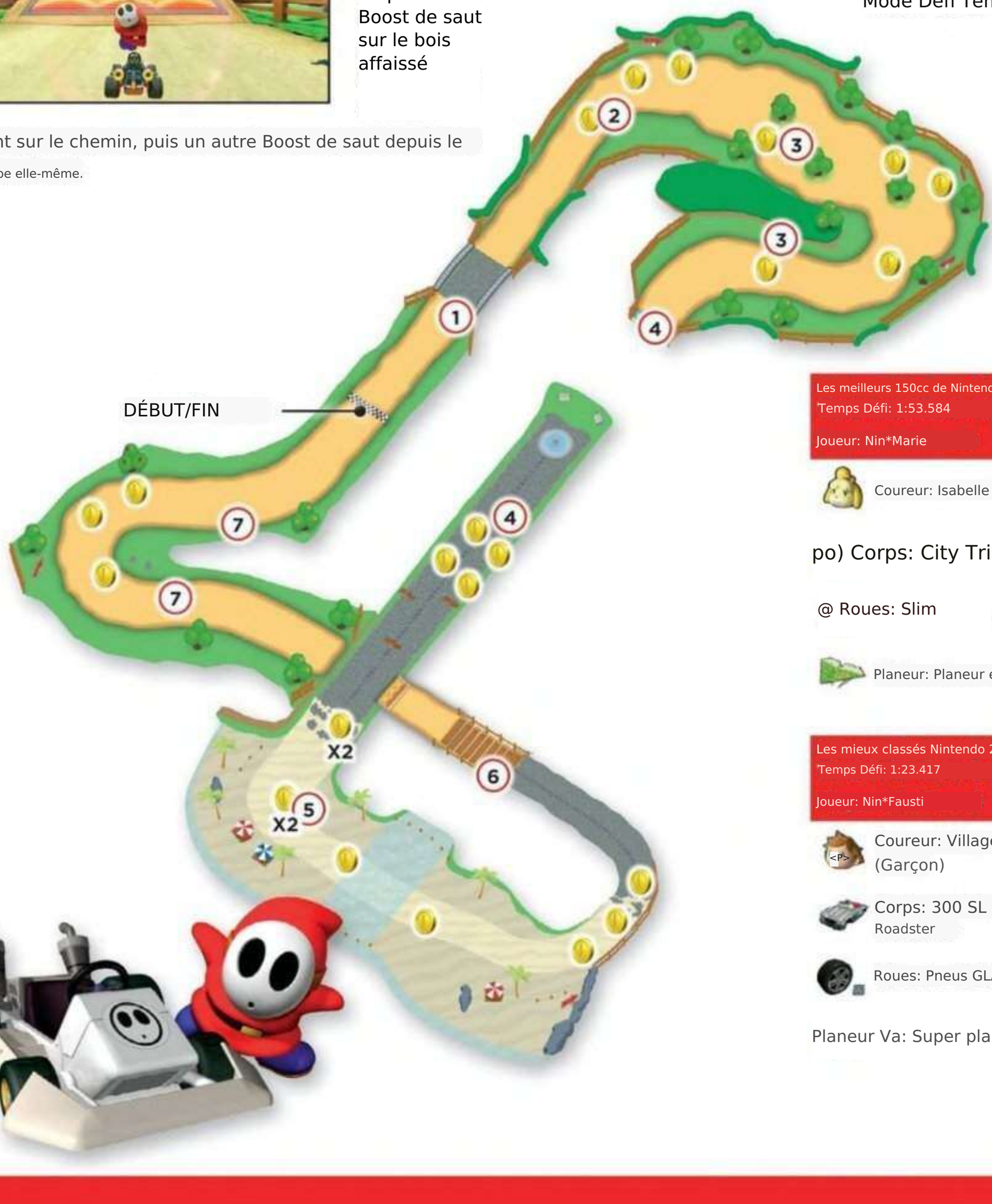
Lors du grand saut en deltaplane, il ne sera pas envisagé de ramasser des boîtes d’objets flottantes. Si besoin de Pièces pour atteindre dix, descend et ramasse-en quelques-unes, puis fais un Jump Boost au-dessus des troncs plus loin. Si vous êtes satisfait de votre compte de pièces, restez en l’air aussi longtemps que possible, en glissant vers l’allée plage,

En s'approchant de la plage, suivez le virage pour collecter des pièces en chemin, et tracer un sentier à travers les rampes ici. Les Trials du temps dans Animal Crossing se déroulent toujours en été doux, permettant une vitesse maximale ici avec les boosts de saut.

Après l'atterrissage, tirez fort vers la droite et utilisez le boost Mushroom à travers l'herbe en direction de la ligne d'arrivée, en faisant attention aux rochers sur le chemin. Si vous préférez utiliser les Champignons ailleurs, vous devrez prendre le virage plus large, en évitant Mr. Resetti. Dérivez dans un Super Mini-Turbo puissant hors de la courbe pour terminer le tour en force.

Se dirigeant vers le dernier gros saut, obtenez un petit Boost de saut sur le bois affaissé pont sur le chemin, puis un autre Boost de saut depuis le rampe elle-même.

Mode Défi Temporel



Les meilleurs 150cc de Nintendo
Temps Défi: 1:53.584
Joueur: Nin*Marie

Coureur: Isabelle

po) Corps: City Tripper

@ Roues: Slim

Planeur: Planeur en papier

Les mieux classés Nintendo 200cc
Temps Défi: 1:23.417
Joueur: Nin*Fausti

Coureur: Villager (Garçon)

<P>

Corps: 300 SL
Roadster

Roues: Pneus GLA

Planeur Va: Super planeur

BELL CUP

3DS Neo Bowser City

Cette course déchire le paysage cyberpunk néon-violet et bleu de Neo Bowser City. Des virages en zigzag diaboliques sont associés à plusieurs sections du circuit dépourvues de murs, obligeant les conducteurs à faire preuve de prudence en traversant la métropole.

ATTENTION : AIDE EN BORD DE ROUTE

Faites attention à vos pas : plusieurs segments de la course n’ont pas de murs protecteurs empêchant les véhicules de basculer par-delà le bord. Gardez cela à l’esprit lorsque vous naviguez sur les sinuosités en S pendant la seconde moitié de chaque tour.

Colonnes d’anti-gravité et de boost de rotation : dans l’arrivée

à la fin de chaque tour, les panneaux d’antigravité activent le véhicule de chaque conducteur

mode de maniement plus flottant, encourageant des dérapages plus longs et un comportement de kart-bumpers en direction de l’arrivée.

Grand Prix

La première série de virages comporte un virage à gauche suivi d’un épingle en dérapage vers la droite À propos de quelques objets

Des boîtes sont placées sur le trajet, déclenchant des combats entre coureurs. Ce n’est pas encore trop problématique, car l’angle de virage n’est pas terrible, mais le mur gauche du circuit avant les boîtes d’objets est manquant, alors méfiez-vous du risque de tomber et de perdre du temps et des pièces.

Après un petit rampe devant (qui permet un boost de saut pour un peu plus de vitesse), puis il y a un virage à gauche avec un

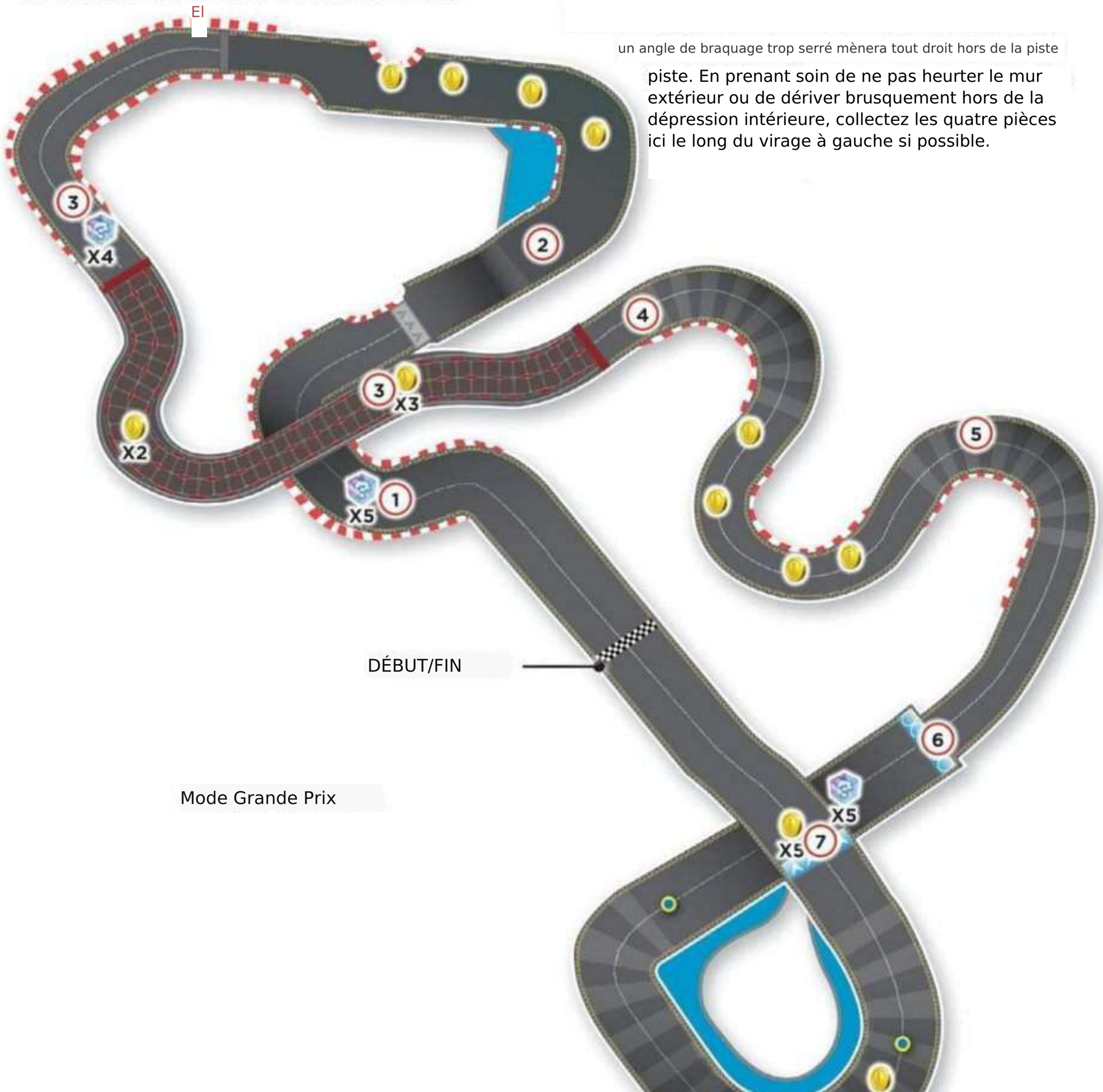
un vaste réseau de grilles qui tue l’élan sur le côté gauche du circuit. Un petit raccourci est disponible ici avec une Champignon en main : tournez à gauche plus nettement que d’habitude

et décollez en fusée au-dessus de la section tout-terrain. Si vous êtes à court de pièces, prenez l’extérieur du virage et tracez une ligne qui récupère quatre pièces ici,

Les boîtes d'objets ici permettent un réapprovisionnement rapide ; visez la gauche pour attraper la double boîte d'objets, si vous n'avez pas d'objets en main, pour remplir instantanément les deux emplacements. La piste après les boîtes d'objets contient également deux grappes de pièces disposées sur toute la longueur de la piste, de sorte que les coureurs peuvent ramasser deux pièces supplémentaires en passant. Sans descentes abruptes ni zones hors piste, les obstacles ici sont les autres conducteurs et les murs.

Pas de deux versions: la série de épingles droite-gauche-droite ici est l'endroit le plus délicat de Neo Bowser City. Le premier virage à droite s'ouvre avec le mur de la voie gauche manquant, ce qui n'est pas un gros problème pour votre trajectoire de course, mais peut être significatif si les concurrents sur la piste deviennent particulièrement agités dans les environs. Autour de l'endroit où les véhicules sortent de l'épingle droite, le mur de la voie gauche s'efface à nouveau, donc en commençant l'épingle gauche, un angle de braquage trop serré mènera tout droit hors de la piste

piste. En prenant soin de ne pas heurter le mur extérieur ou de dériver brusquement hors de la dépression intérieure, collectez les quatre pièces ici le long du virage à gauche si possible.



Mode Grande Prix

Le troisième épingle dans la série des lacets fait tourner la voiture/ moto sur elle-même

le plus difficile à ce jour, avec un angle aigu et aucun mur de protection de chaque côté de la piste, pendant toute la durée du virage. Il est extrêmement facile d'appuyer trop fort sur l'accélérateur dans ce virage et de se retrouver à déraper sur le côté gauche de la piste. Même lors des courses Grand Prix en 50cc ou 100cc, il peut être utile d'actionner au moins le frein lorsque vous tournez vers la droite—mautant en sécurité qu'à regret ! Sur 150cc, vous devrez presque sûrement appliquer une certaine technique de freinage en dérapage en prenant ce virage. Lors des courses de 200cc qui brûlent l'asphalte, vous devez employer une technique de freinage en dérapage habile pour rester sur la piste et bien aligné.

Panneaux ici

passer les véhicules qui croisent en mode antigravité. Immédiatement après, il y a un ligne utile de boîtes d'objets. Pour une double boîte d'objets, restez d'un côté ou de l'autre de la piste, pas au milieu, en entrant dans cette section. Après les boîtes d'objets, la route tourne à gauche, obligeant les coureurs à prendre un virage en dérapage en antigravité. L'intérieur du virage gauche est un terrain qui tue l'élan, mais vous pouvez l'éviter vivement et passer avec une Champignon.

La seule caractéristique lors de l'approche finale vers la ligne d'arrivée est une rampe, qui vous offre une chance de boost de saut sur le chemin du retour. En tournant à gauche après ce saut et apparemment hors de la scène, toutefois, on peut accéder à un grand raccourci où les coureurs aventureux contournent la ligne d'arrivée en planant prudemment au-dessus de l'abîme à côté. Prenez un peu d'altitude grâce à un ventilateur à la fin du chemin de glisse pour revenir sur la piste, en atterrissant au point 1 sur cette carte

Time Trial

Sans rivaux qui sillonnent la piste et lancent des coquilles, vous êtes libre de vous concentrer sur les trajectoires et d'accumuler des pièces. La première courbe S douce ici mène à une petite rampe, permettant un Boost de saut avant d'arriver à une section de piste avec les quatre premières pièces. Sans ennemis autour, vous perdrez des pièces ici en heurtant les murs trop fort, ou en sortant de la piste. Lors du premier tour, les pièces sont la priorité,

mais lors des tours suivants, une Champignon peut être utilisée juste après la rampe pour couper brusquement à gauche à travers la section off-road ici.

Continuez à amasser des pièces en slalomant le long du chemin vers la séquence de virages en épingle qui approche

Lors des courses Grand Prix, les erreurs peuvent être cachées en retardant les adversaires avec des objets, ou par leurs propres erreurs. Dans les Time Trials, il n'y a aucun moyen de rattraper le temps perdu, alors soyez prudent en fendant des segments sans mur.

L'enroulement ici est diabolique, alors assurez-vous d'appliquer le frein pour

réduisez légèrement la vitesse, et prenez le virage vivement plutôt que de déraper largement, peut-être tout droit hors de la route.

Dans la zone antigravité, l'un des meilleurs usages de votre Triple des champignons apparaissent. Le champignon vous permet de prendre un virage très serré à gauche et de foncer à droite à travers une section tout-terrain accidentée.

À présent, il est possible de d'avoir dix pièces même dès le premier tour, donc c'est un bon endroit pour utiliser un Champignon à chaque tour.

sautez vers la gauche depuis la dernière rampe avant la ligne d'arrivée et vous vous envolez, en évitant totalement la section de piste de la grille de départ. Cet raccourci requiert une direction précise, car le deltaplane doit être piloté entre les éléments de scène à venir, sur un ventilateur qui le repoussera sur le niveau de la piste avant de descendre trop bas. Ce raccourci n'exige toutefois pas l'utilisation d'un Champignon, libérant ainsi Triple Champignons pour couper les virages serrés ailleurs dans Neo Bowser City.

Mode contre-la-montre

Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 2:13.138
Player: Nin*Rui

Racer: Dry Bowser
Roue: Métal
Body: Bone Rattler
Deltoïde: Super Deltoïde

Nintendo's Best 200cc Time Trial Time: 1:37.526
Player: Nin*Massim

& Pilote: Bowser
Roue: Standard
Carrosserie: Bone Rattler E
Deltoïde: Super Deltoïde

GBA Route Ruban

La piste est un ensemble miniature incroyable sur Ribbon Road, entouré de châteaux miniatures, de blocs de construction et de cadeaux. Cette piste colorée mettra à l’épreuve votre discipline, car presque toute la piste manque de murs protecteurs et est entourée de zones rugueuses. C’est un endroit facile pour commettre des erreurs involontaires, mais c’est aussi le lieu de virages en dérive inclinés amusants et d’embranchements rapides et palpitants.

ATTENTION: AIDE CÔTIÈRE IMPROVISÉE

Au-delà du bord: un segment prolongé de Ribbon Road est littéralement une route ruban, une mince longueur de tissu flottant sans murs des deux côtés. Tomber ici entraîne les mêmes conséquences que quitter la piste ailleurs, car les pièces et le temps sont perdus pendant que Lakitu récupère votre véhicule égaré.

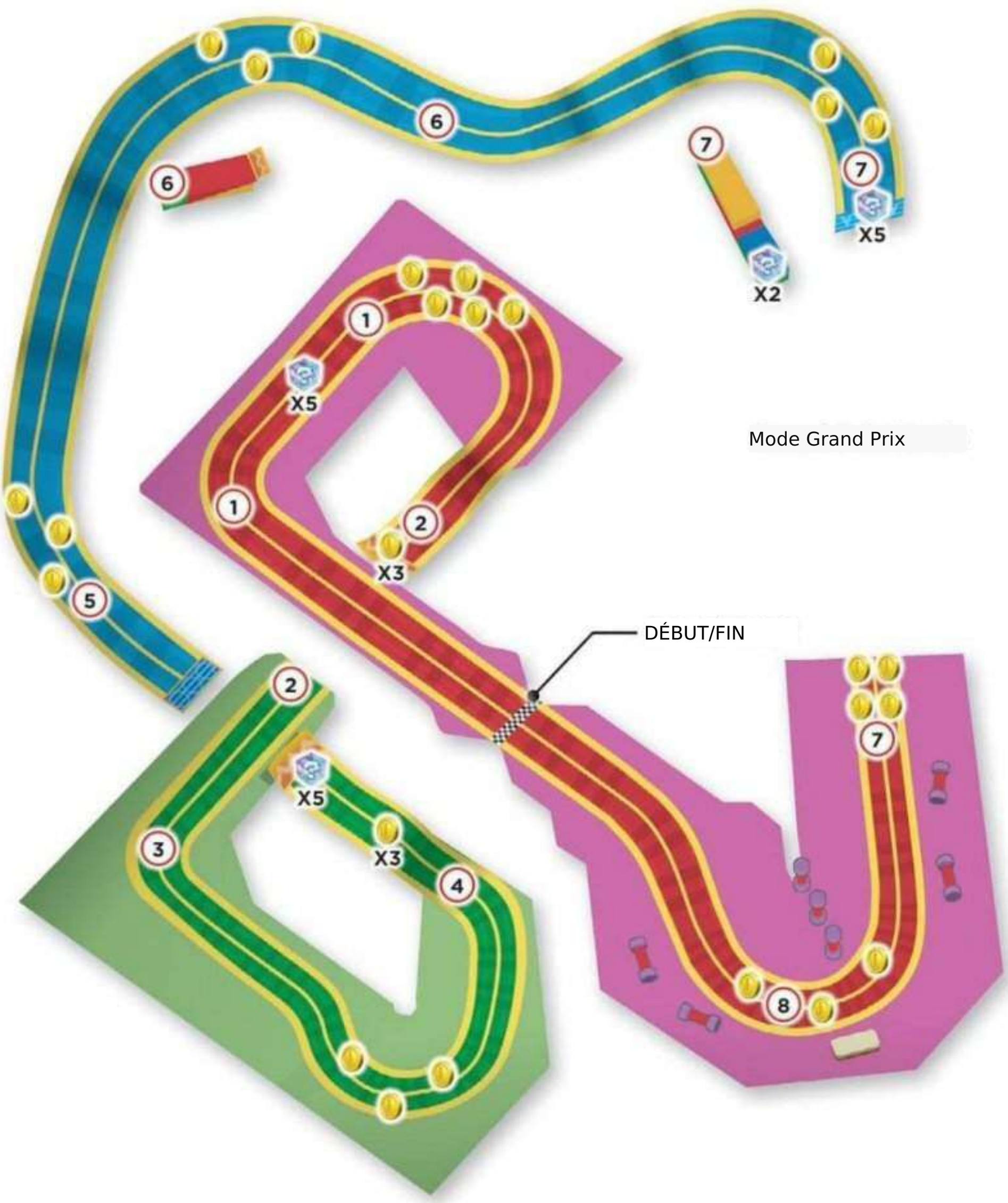
Rochers rugueux : D’une certaine manière, mal estimer un virage et sortir de la route dans un terrain rugueux est pire que d’heurter un mur à grande vitesse, ou de s’envoler hors de la piste et d’obliger Lakitu à vous remettre sur le parcours. Selon la façon exacte dont vous avez quitté le parcours, il peut falloir beaucoup plus de temps pour revenir sur la route, que vous entriez dans un virage trop vite et sous-virage, que vous sortiez de l’autre extrémité, ou que vous tourniez ou dériviez trop agressivement, en survirage et en quittant la route. (Bien que ce dernier soit souvent récupérable avec un Champignon, si vous en portez un.)

Brouhaha Koopa : On dirait que Bowser Jr. a laissé des jouets sans surveillance dans la salle de jeux, car des Koopa Métalliques à mécanisme et des Koopa-Copters dans une boîte bloquent le chemin à plusieurs endroits. Ce sont peut-être des jouets, mais ils restent redoutables même taille bille !

Grand Prix

Boost Rocket au départ pour démarrer avec un objectif, en regardant vers l'avant vers le virage droit inclin"e à venir. Slidez dans le virage pour accumuler un Mini-Turbo en direction du premier lot de Boîtes d'Objets. Un autre virage droit à venir a des pièces alignées à l'intérieur et à l'extérieur. Un boost Champignon peut être utilisé pour couper un virage droit plus net sur la partie hors-route rugueuse, bien que pendant le tour 1 vous seriez occupé à collecter des pièces, et il est presque certain que vous n'aurez pas de Champignon prêt à moins que vous ne traîniez trop près des premières boîtes d'objets.

Sortant du virage Coin, vous approchez une côte en forme de rampe conduisant à une véritable rampe. toucher la colline avec assez de vitesse vous propulsera en l'air pour un Saut Boost, faites-le donc avant de sauter à nouveau immédiatement depuis la rampe réelle. Vous volerez aux côtés des concurrents et atterrirez sur une section verte de la piste ondulante en dessous.



Mode Grand Prix

Après une courte ligne droite verte, le chemin tourne à gauche où vous verrez des

Mecha-Koopas à remontoir

patrouillant sur la piste. Laissez-leur beaucoup d'espace en slalomant dans le léger virage gauche-droite-gauche. Le secret de ces virages est que vous n'avez pas besoin de tourner beaucoup, alors ne soyez pas trop agressif en dérapant ici ou vous risquez de glisser dans l'herbe. Avec un Champignon, vous pouvez couper à gauche devant les Mecha-Koopas de façon plus serrée, en traversant la surface verte qui ralentit autour de la piste. Couper par ce raccourci vous fait manquer trois pièces, alors prenez la route normale et gardez le Champignon si vous n'avez pas toutes vos pièces.

Sur le pont en ruban, surveillez un bloc vert qui apparaît au sol sur la droite

de la route. Si vous parvenez à passer de la route ondulée à cette plateforme, vous pouvez réaliser le premier de deux grands raccourcis ici, sans avoir besoin de Champignon.

Lorsque la piste se redresse, le chemin mène à un petit saut suivi d'un grand bond.

Prenez la première bosse avec un Turbo Saut tout en ramassant une des pièces de l'autre côté de la route. En vous dirigeant vers la grande rampe, allez d'un côté ou de l'autre pour récupérer une double boîte d'objets, puis faites un Turbo Saut depuis la rampe. Après ce saut, les véhicules activeront leurs modes antigravité, pour mieux adhérer l'étrange piste à venir

Le problème est que ce virage est difficile à évaluer. Tourner simplement le volant, sans dérapage ni frein, peut ne pas suffire à tourner assez fort, donc vous touchez le bloc mais tombez de l'autre côté. Ralentir trop fait courir le risque de perdre l'élan nécessaire pour atteindre le bloc—c'est proche, mais pas assez pour y aller lentement en toute sécurité. De plus, ralentir vous rend vulnérable aux adversaires agressifs juste derrière vous.

La piste bleue après la rampe n'a ni murs ni garde-corps de chaque côté, et toute sa longueur ondule avec des crêtes et des creux comme un rouleau de papier qui se déroule au ralenti. Chaque fois que vous franchissez une crête, vous pouvez prendre assez d'air pour un Turbo Saut, si vous réagissez vite. Soyez prudent avant de le faire automatiquement si un virage approche, car il vaut mieux garder les roues au sol pour tourner.

Il y a plusieurs occasions de ramasser des pièces le long de la route agitée, avec plus de pièces disponibles à l'extérieur du virage qu'à l'intérieur.

Avec de la pratique et un bon timing, vous pouvez Mini-Turbo tout droit de la piste vers les blocs de raccourci. À l’approche du bloc vert, et en partant du côté droit de la piste, sautez à gauche pour commencer à glisser tout en tournant légèrement le volant vers la droite. Vous voulez un Mini-Turbo régulier — des étincelles bleues, qui n’apparaissent pas longtemps — et vous voulez que les étincelles apparaissent juste au moment où votre nez est pointé vers le canon du raccourci. Relâcher le drift et engager le Mini-Turbo maintenant annule la momentum latéral du drift (la chose qui vous portait encore dans la bonne direction sur la route roulante, bien que le nez soit maintenant pointé hors du parcours), vous faisant avancer hors de la piste et sur les blocs en ligne droite. Cela nécessite un peu de finesse et de pratique, mais c’est une meilleure approche à long terme que d’essayer de ralentir et tourner. Si vous allez risquer de tomber de la piste pour un avantage, faites-le avec assurance.

Si vous choisissez de ne pas tenter le raccourci, concentrez-vous sur marquer une ou deux Pièces tout en déclenchant des Mini-Turbos de dérive et des Boosts de saut autour du virage. Avec des Bananes à portée de main, envisagez de les répartir là où les utilisateurs du raccourci atterrissent après le saut.

Le virage et raccourci combiné ici est essentiellement une version plus extrême de celle juste avant. Un bloc vert signale toujours la pile de blocs à viser, mais le virage est plus serré et la distance de saut plus longue. Si vous réussissez à traverser de la piste propre au raccourci des blocs, il y aura une chance d’obtenir un Jump Boost à partir du bloc jaune de la rampe.

Quelle que soit la route que vous prenez, une rampe de lancement se profile. Il y a des boîtes d’objets placées juste après la rampe ; depuis la route, visez le centre pour une double boîte d’objets. Depuis la rampe du raccourci, visez la boîte d’objets à gauche

Vous finirez par lancer votre engin dans un segment en deltaplane, où vous devrez manœuvrer votre appareil autour d’énormes jouets Koopa Copter vers une atterrissage en arche de l’autre côté du grand vide. Immédiatement après avoir atterri de l’autre côté, vous avez une chance de collecter quelques Pièces tout en vous réacclimatant au sol solide.

Un large virage à droite entouré d’une texture tout-terrain offre aux concurrents une route généreuse pour l’effort final. Utilisez soit un Champignon pour couper les soucis de manœuvre et foncer droit vers l’arrivée, soit dérapez le long du chemin des Pièces tout en vous dirigeant vers un Super Mini-Turbo.

Contre-la-montre

Dès le départ, sans adversaires ni objets à craindre, une bonne performance dépend de la vitesse maximale et d'une trajectoire serrée sans s'enliser hors-piste. Comme d'habitude, le but du premier tour est de ramasser des pièces pour maximiser votre vitesse pour les tours suivants. Les deux premiers virages à droite peuvent être pris serrés à l'intérieur, en accumulant des étincelles pour le turbo. Profitez du tas de pièces au deuxième virage. Ce que vous ratez maintenant, vous pourrez le récupérer au tour suivant si besoin.

Un petit saut avant une rampe permet deux turbos rapides au-dessus de ce trou. Les turbos sautés offrent un petit coup de pouce supplémentaire à un moment où une accélération soudaine aide bien à avancer. Il n'y a aucune résistance de la piste lorsque vous êtes en l'air, et chaque détail compte. Les turbos sautés peuvent être déclenchés sur de grands ou petits sauts, mais aussi dans d'autres situations où votre véhicule rebondit ou est soulevé un peu plus que lors d'un saut R. Cela inclut rouler sur des creux, des rondins ou des cratères sur une piste autrement lisse, et aussi des situations comme ici sur Route Ruban, où la piste elle-même peut vous projeter un peu en l'air par son mouvement.

Les Mécha-Koopas qui piétinent ici sont assez imprévisibles, donc vous devrez vous adapter à la volée si l'un d'eux gêne votre trajectoire préférée. Coupez entre les virages avec des mini-turbos bleus si vous vous sentez agile.

Les plus grands raccourcis sur Route Ruban n'impliquent pas de Champignons, donc vous pouvez choisir entre quelques options hors-piste attrayantes pour utiliser un Champignon

Une bonne option consiste à couper directement à travers la corne d'herbe terrain ici. Gardez cette tactique pour quand vous avez le maximum de pièces, cependant. Si vous prenez le chemin normal, gardez votre dérive serrée contre le trottoir gauche, en gagnant de la vitesse pour les sauts à venir.

Quelques sauts avec turbo ici vous feront passer en mode antigravité sur la section ondulée et vacillante qui donne son nom à la course. Écartez-vous à gauche lors de votre premier passage ici—si vous avez ramassé toutes les pièces possibles jusque-là, vous en aurez dix ici.

Soit ralentissez juste assez pour prendre le virage sur le bloc vert sans glisser, soit canalisez votre élan vers l'avant sur la ligne droite avec un mini-turbo bien placé.

Prendre ces raccourcis est toujours impressionnant, mais à
au moins les choses sont grandement simplifiées sans les autres
pilotes qui interfèrent pendant que vous essayez de vous aligner.

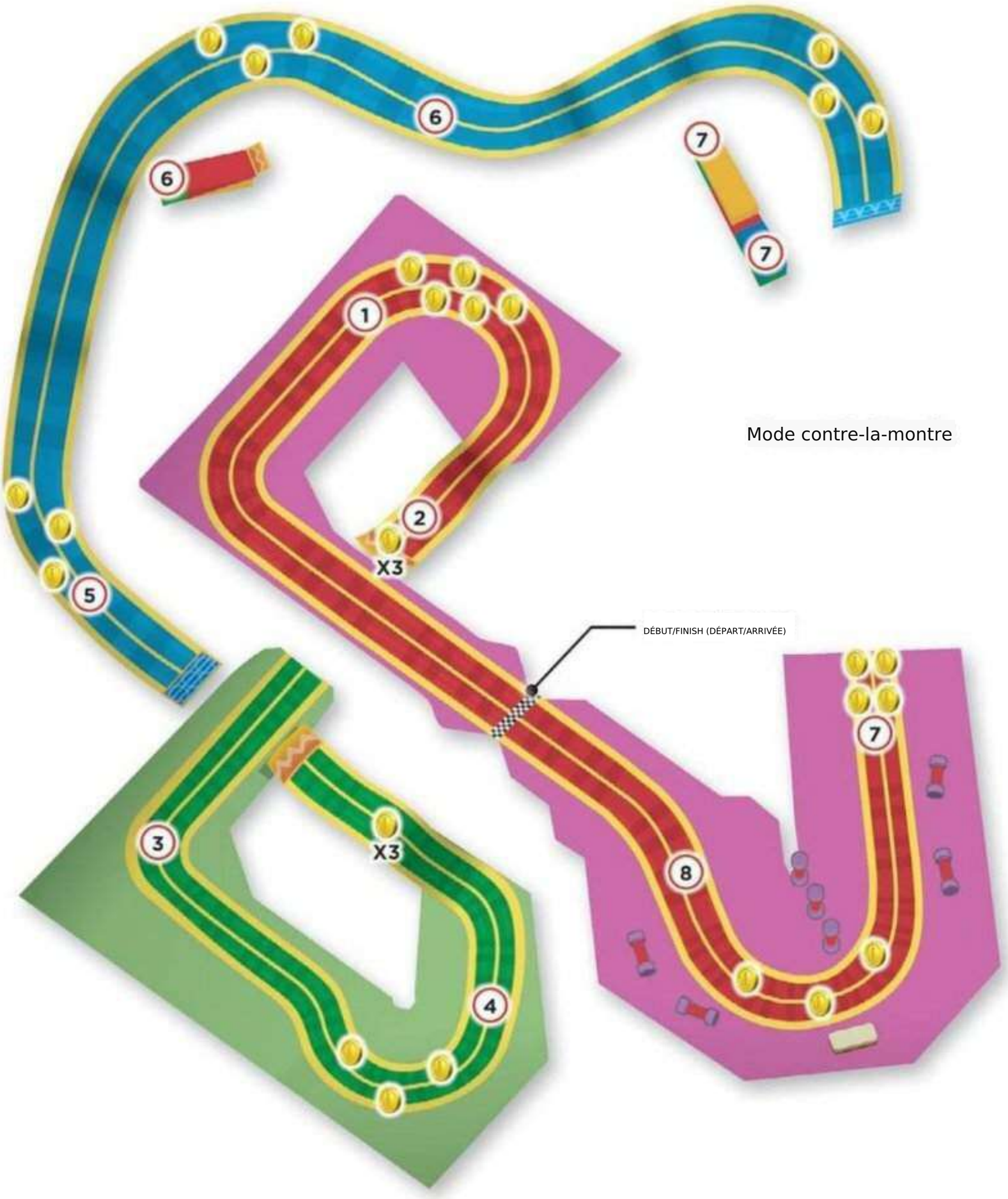
Après
en naviguant
le deltaplane
segment,
en évitant le
Koopa Hélicoptère
jouets, toucher
atterrir sur le dos
sur la piste puis dérober à droite, entre les
colonnes, et traverser le terrain avec un champignon
Acheminer ce raccourci est le meilleur usage de vos champignons.

Nintendo's Best 150cc Time Trial Time: 2:07.152
Joueur : Nin*Gluli:

Pilote : Villageois
@ Roues : Bouton
Corps : Teddy Buggy
Delataire : Super Delataire (Super Glider)

Nintendo's Best 200cc Time Trial Time: 1:31.220
Player: Nin*Maria

Pilote : Isabelle
Roues : Crimson Slim
Corps : Cat Cruiser
Delataire : Planeur en papier



Mode contre-la-montre

Métroroute Super Bell

Dans tout l’excitation d’être dans le Royaume Champignon, vous êtes-vous déjà arrêté un instant pour réfléchir à la façon dont les gens vivent leur vie au jour le jour ? Que mangent-ils ? Où travaillent-ils ? Comment vont-ils et reviennent-ils des lieux les plus importants pour simplement être ? Nous n’avons aucune idée des deux premiers questions, mais Super Bell Subway peut certainement répondre à la troisième — une gare bondée et animée pour les citoyens ordinaires et quotidiens pour se rendre du point A au point B et revenir.

ATTENTION : AIDE ROUTIÈRE ÉGALE (ROUTIÈRE) DE BERNE

Trains : Puisque c’est une gare, vous devrez sûrement surveiller les trains. Ils fonctionnent selon un horaire et ne peuvent s’arrêter pour rien ni personne. Si vous vous mettez dans leur chemin, vous pouvez parier que vous serez aplatis comme une crêpe, alors laissez ces locomotives un peu d’espace.

Grand Prix

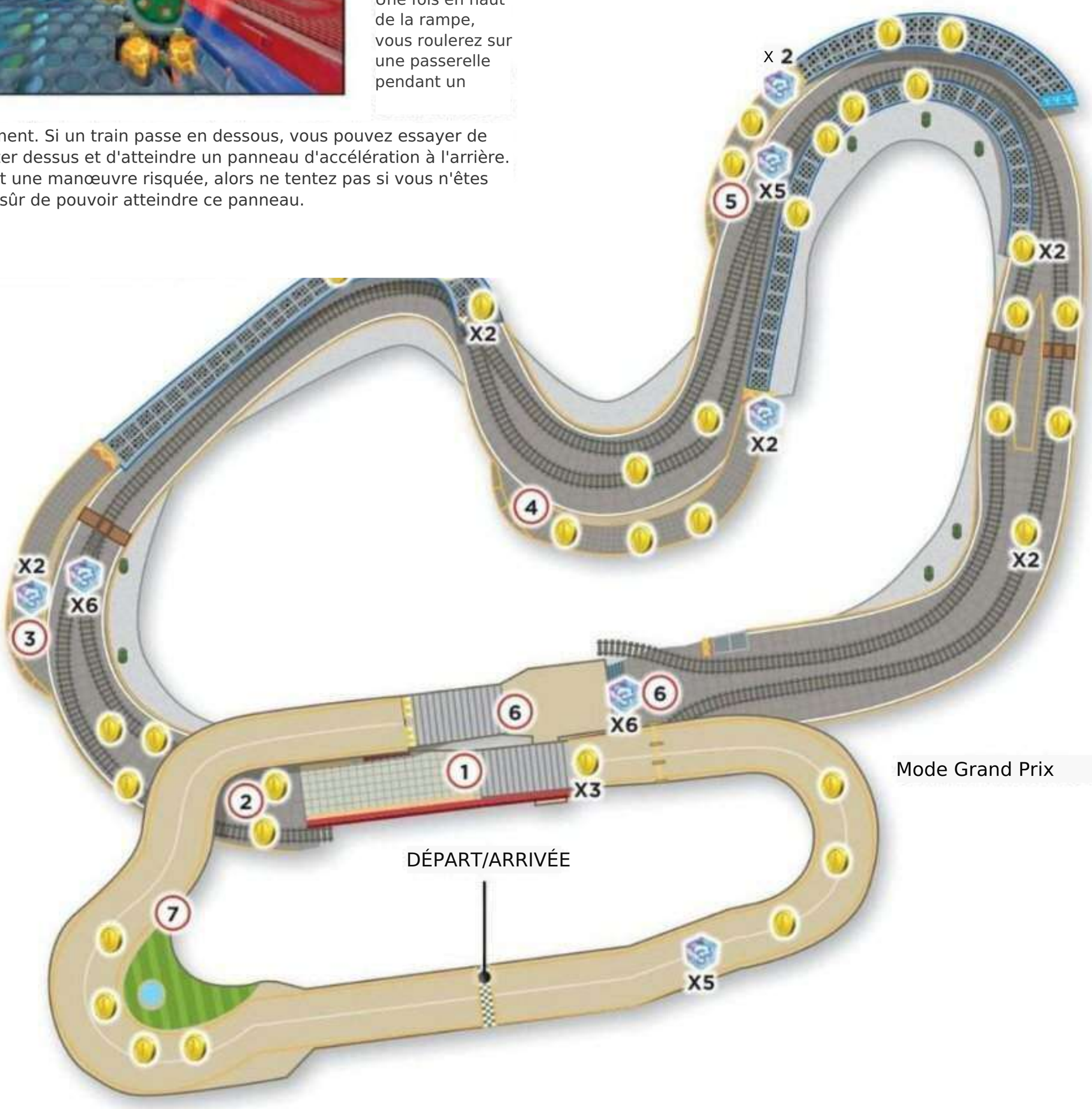
La majeure partie de la course se passe dans les portions souterraines du Super Bell Subway. Ces sections sont composées de virages serrés ; restez à l’intérieur de chacun et traversez-les en dérapant. Essayez de rester loin des extérieurs des virages. Non seulement ces lignes sont plus lentes, mais il est plus difficile de déraper lorsqu’un train passe ; un seul toucher du train vous fera être éjecté.

Comme il s'agit d'un métro, ces tunnels sont remplis de trains. Ils ne bougent pas particulièrement vite, mais ils peuvent vous faire déraper au moindre contact. Restez près de l'intérieur des virages, et quoi que vous fassiez, ne touchez pas ce train !

Vous pouvez utiliser cette rampe pour éviter les trains et les autres véhicules. La rampe tourne brusquement à gauche, alors faites attention à ne pas heurter le mur sur votre montée. Une fois en haut de la rampe, vous roulerez sur une passerelle pendant un moment. Si un train passe en dessous, vous pouvez essayer de sauter dessus et d'atteindre un panneau d'accélération à l'arrière. C'est une manœuvre risquée, alors ne tentez pas si vous n'êtes pas sûr de pouvoir atteindre ce panneau.

Juste après avoir quitté la première passerelle, une autre rampe vous attendra devant. Ce virage est difficile à prendre en ligne droite, alors avancez avec prudence.

Si vous manquez la deuxième rampe, une troisième et dernière rampe apparaîtra sur votre gauche. Elle est beaucoup plus courte que les première et deuxième rampes, mais elle vous soulèvera du sol et vous mettra à l'abri. L'avantage de ce chemin est qu'il se termine par une rampe qui déploiera votre deltaplane, ce qui vous permettra de planer jusqu'à la fin du métro.



Mode Grand Prix

Si vous appuyez sur le bouton de saut juste au sommet de ces escaliers, vous obtiendrez un Turbo Saut. Obtenez des Turbos Saut sur les deux ensembles pour dépasser la concurrence.

Si vous avez un Champignon sous la main, vous pouvez traverser l’herbe ici, cela pourrait suffire pour vous placer en tête à la fin d’une course serrée.

Course Chronométrée

Assurez-vous de sauter ces escaliers pour obtenir un Turbo Saut. Ce n’est pas grand-chose, mais un peu de vitesse supplémentaire sera utile. pour vous.

Pas besoin de monter sur l'un des trois bretelles dans le métro. Éviter les trains est bien, mais il faut affronter les locomotives pour obtenir votre meilleur temps. À la place, restez à l’intérieur de chaque virage et collez-vous à la ligne autant que possible. Dérapez dans les virages, accumulez un Mini-Turbo ou plus, relâchez, puis recommencez au prochain virage.

Vous pouvez sauter par-dessus les petits ralentisseurs juste en dessous de la troisième passerelle du métro pour obtenir un Turbo Saut. Ne manquez pas l’occasion !

Les panneaux de dash se trouvent sur les côtés gauche et droit de la route et au sommet des escaliers contre les murs gauche et droit. Nous vous suggérons de rester près du sol et de viser les panneaux du niveau inférieur. Vous pouvez obtenir des Turbos Saut des escaliers à venir, mais vous manquerez un ensemble si vous prenez les panneaux dash supérieurs.

Vous pouvez gagner des boost de saut sur ces escaliers

si vous synchronisez vos sauts vos sauts correctement. Ils constituent certainement une bonne suite au panneau-dash que vous venez de toucher.

Conservez vos champignons pour cet raccourci. Il n'y a pas de meilleure utilisation pour eux sur cette piste.

Le meilleur de Nintendo en 150cc Temps des tours: 2:06.487

Joueur: Nin*Juliet

® Pilote: Shy Guy @ Roues: Slim

Corps: City Tripper Planeur: Super Planeur

Temps des tours 200cc de Nintendo: 1:23.304

Joueur: Nin*Skip

@ Ri cer: Yoshi i Roues: Bleu Standard

un Corps: Yoshi Bike Va Planeur: Super Planeur

Mode Temps au Tour

Grand Bleu

Une autre explosion du passé se présente sous la forme de ce long parcours F-Zero. Big Blue est l'un des seuls tracés qui commence et se termine à des endroits différents, échouant à boucler la boucle — il commence près du niveau de la mer, file au-dessus de l'océan en boucles et spirales, et pointe finalement droit vers la ligne d'arrivée dans le ventre d'un gigantesque dirigeable. En regardant la carte fournie ici, réalisez que c'est une vue en profil ! Big Blue n'a pas de pièces sur le parcours, comme Mute City. À la place, les pièces s'accumulent en passant du temps à travers des pads de boost violets.

CAUSAGE : AIDE EN CÔTE ROUTIÈRE

Antigravité permanente : Aucun des Big Blue « ne « serait sûr de traverser | avec un

ici, ils sont toujours en antigravité mode, véhicule, et ‘en conséquence, un contrôle plus flottant qu'avec fera sO des coureurs ‘bas. Des piliers Spin Boost sont présents tout au long la piste, conférant boosts aux véhicules qui des coups

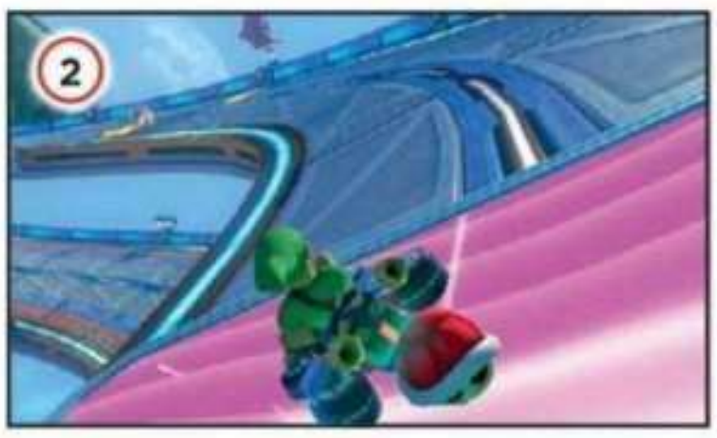
Into the Drink:

Beaucoup de Big Bleu est manquant murs de protection

poe r garde-corps, poss)ible pour repousser le 4 piste (ou obtenez knocked off).

Grand Prix

À à proposle point toi courir dans le première ligne de Article Boîtes, ça va être être temps pour démarrer fouettant vers la premier grand tour. Bon nombre des virages dans Big Blue sont de longs tournants en pente comme celui-ci, où une dérive légère prolongée can vous portent en avant sur les pads de boost et Spin Piliers de boost, générant des étincelles pour un Mini-Turbo tout en avançant. En entrant dans le virage, dérivez vers le panneau d'affichage sur le droite et balade en boost à travers le violet panneau sur le extérieur mur. Cette recharge zone remplira augmente rapidement votre total de pièces. Il n'y a pas de pièces réelles à à trouver dans Big Bleu, à moins que ils sont renversé à partir de autre conducteurs. Après sortie le recharge zone, attraper un boost des panneaux de dash sur la droite, puis utilisez ce boost vers le centre de la route pour viser aussi une colonne Spin Boost J



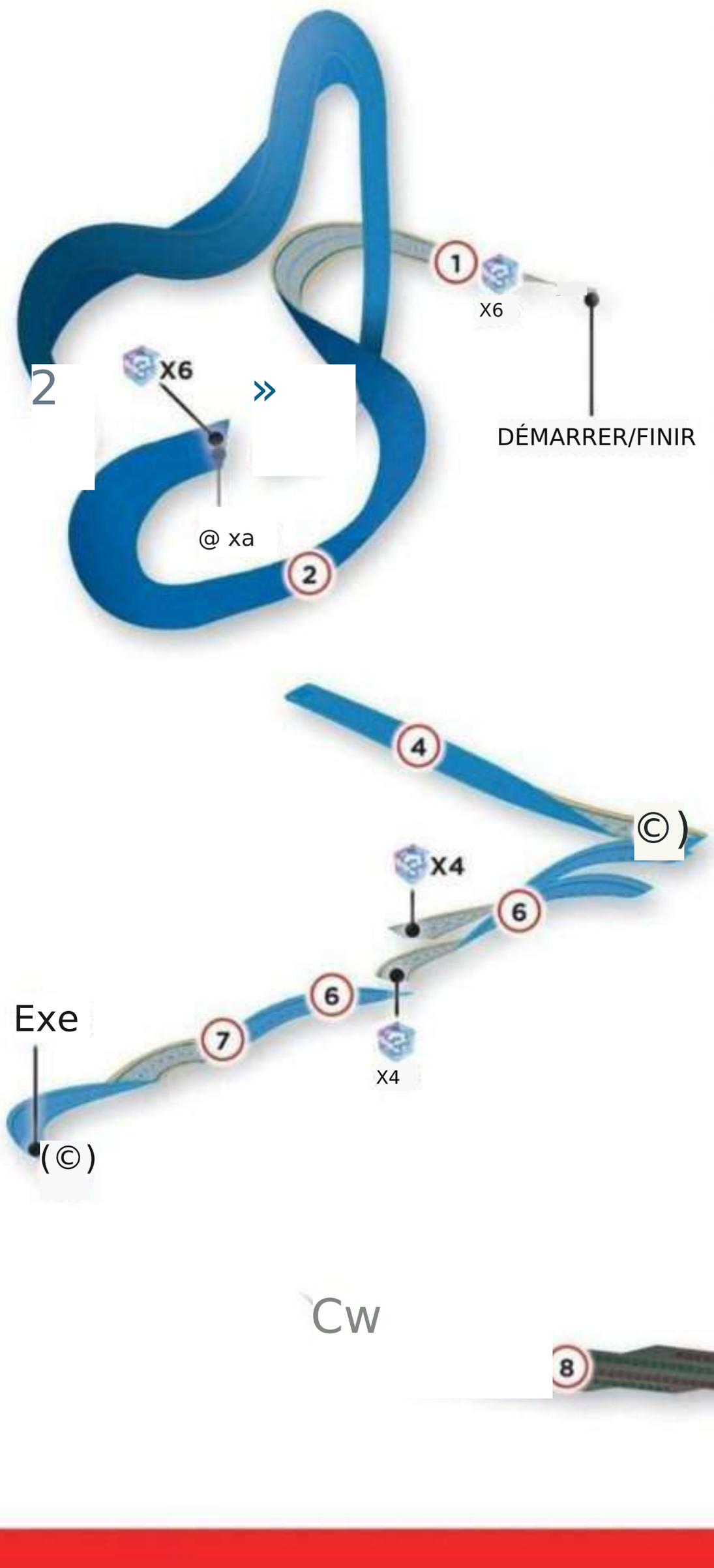
Après une petite rampe et une marche descendante (laquelle vous devrait Boost de saut pendant), la piste se scinde en deux moitiés, qui se divisent en passerelles supérieures et inférieures. Les deux fourches se dirigent vers des virages à gauche qui se terminent par de gros sauts. Une grande partie de la passerelle supérieure est couverte de panneaux de recharge violets, donc si vous manquez de pièces, prenez la fourche droite et montez. La fourche gauche n'a pas de panneau de recharge, mais comporte davantage de Boîtes d'Objets dispersées devant le saut à la fin, y compris une double Boîte d'Objets exactement au milieu. (Si vous prenez la fourche droite vers les panneaux violets, la double Boîte d'Objets est la deuxième à partir de la gauche.)

Après avoir atterri du saut, quelle que soit la bifurcation que vous avez prise, être prêt à tackle some ceintures transporteuses. Le Les convoyeurs verts s'éloignent de vous, augmentant la vitesse ; les convoyeurs rouges se dirigent vers vous, agissant comme un frein. L'astuce pour traverser efficacement ce segment est d'anticiper et d'aligner des dérives qui s'alignent à la courbe en cours et vous font traverser le convoyeur vert sur toute la courbe.

Immédiatement après l'atterrissage de l'avant-dernier saut de la Section 2, soyez prêt à effectuer une légère rotation vers la droite, depuis le côté gauche de la piste. Activez le Boost de saut à la fin des convoyeurs ici, puis préparez-vous à basculer immédiatement fortement vers la droite, encore une fois depuis le côté gauche de la piste. En sortant de cette section du convoyeur vert, tournez violemment vers le côté droit de la route, puis commencez à dériver vers la gauche immédiatement en entrant dans la prochaine bande verte. Après cette dérive courte, tournez à nouveau fortement vers la gauche, puis dérivez vers la droite, en restant sur le côté gauche de la route sur la dernière bande verte.

Si vous allez traverser brièvement une section de convoyeur rouge, par exemple sous un angle, les sauts peuvent aider à réduire ou éliminer la perte d'élan. Foncer tête baissée dans le chemin des bandes rouges, cependant, est un véritable tue-l'élan. Comme lorsque vous déviez de la trajectoire, route un dans sur mauvais terrain, un champignon peut sauvetage mauvais virage ou dérive solidement sur un rouge convoyeur, mais il vaut mieux ne pas avoir besoin d'en utiliser un.

Mode Grand Prix



Juste après avoir quitté la quatrième et dernière bande transporteuse, un énorme saut se profile, avec des Boîtes d’Objets sur le rebord. La deuxième à partir de la fin de chaque côté est une Double Boîte d’Objets. Après une longue glissade descendante, vous toucherez le sol sur une portion de piste avec des panneaux violets de chaque côté, alors récupérez plus de Pièces en réserve si nécessaire. Le “pit stop” avec ces panneaux de recharge marque la fin du premier segment de Big Blue

La piste ici dévale de manière vertigineuse. Pour en démontrer le point, des jets d’eau jaillissent sur la piste et forment de petits rapides, renforçant la sensation de vitesse. Une grande partie de cette section manque de rambardes autour de la piste, et la piste se divise à nouveau en plateaux supérieurs et inférieurs, ce qui revient pratiquement au même voyage, avec des exceptions importantes. Le premier virage majeur du parc aquatique de science-fiction est un virage serré à droite, après quoi vous devrez choisir entre prendre la bifurcation gauche ou droite sur la route. Comme précédemment, les deux branches se rejoignent après plusieurs torsions et tournants. Chaque fourche mène à des Boîtes d’Objets et à un petit saut. (La deuxième boîte à partir de la gauche est le double bonus, tournez donc dans cette direction. Même si vous n’avez pas besoin de deux objets tout de suite, cela pourrait priver quelqu’un qui vous poursuit.)

La fourche gauche où la piste se sépare est en gros la même que la fourche droite (décrite au Point 5), sauf qu’elle masque l’un des éléments les moins évidents du jeu

des raccourcis. De plus, le raccourci ne nécessite pas l’utilisation d’un Champignon. Pour l’emprunter, tournez à gauche à la bifurcation, puis roulez le long du bord droit du plateau supérieur, tout en gardant un œil attentif sur la rambarde à gauche. Vous devez vous envoler hors de la piste là où s’arrête la rambarde, en virant fortement à gauche en quittant la piste. Faites-nous confiance. Bien exécuté, vous planerez hors de la piste en mode antigravité sans aide d’une rampe, donc aucun planeur ne se déploie. Mode antigravité

aide loft

tu justes assez n’importe comment NEY

et vous rejoindrez la piste plus loin, en sautant toute la portion tournante du segment à double étage (bien que vous sauterez aussi toutes les Boîtes d’Objets là-bas, ce qui vaut la peine d’y penser si vous êtes sans objet).

En guise de précaution, notez que bien que ce soit un raccourci formidable, c’est un endroit terrible pour se faire toucher par une carapace.

Depuis l'atterrissage précédent, vous pouvez choisir de recharger des pièces avec les panneaux violets qui longent chaque côté de la piste. Le virage à droite qui arrive rapidement révèle un féroce S en lacet devant vous. Depuis les panneaux, dérapez dans les virages droite-gauche-droite, en maintenant le dérapage juste assez longtemps pour faire apparaître des étincelles bleues, créant ainsi un Mini-Turbo à la libération. Lorsque le kart accélère, commencez immédiatement un dérapage dans l'autre sens et répétez. Vous pouvez maintenir chaque dérapage assez longtemps ici pour obtenir des étincelles bleues, mais pas plus longtemps, et

en fonçant arrière d'avant en arrière sur une traînée d'étincelles bleues

les boosts vous porteront parfaitement à travers cette série. À la fin de la série de rallye de science-fiction, plusieurs boîtes d'objets bordent la route devant un couloir de planeur antigravité suralimenté. Le deuxième objet ramassé de chaque côté donne des objets doubles. Ravitaillez-vous, puis effectuez immédiatement un saut boost depuis la rampe vers la trajectoire de vol.

Cette section lance la troisième partie du circuit. Il est temps d'affronter à nouveau des tapis roulants verts et rouges sur une longue ligne droite, renversée de façon vertigineuse au-dessus de la grande mer bleue. Les tapis roulants mobiles sont équipés de panneaux d'accélération, créant un petit casse-tête en temps réel : avec un peu de prévoyance et de chance, vous pouvez aligner les panneaux d'accélération et rester en mode boost pendant toute la durée des tapis roulants. Si vous prenez un mauvais angle ou ratez le timing des boosts, avancez au moins sur les tapis verts et évitez les rouges. À la fin de la ligne droite, restez sur la ligne centrale pour attraper une double boîte d'objets.

Suivez un virage serré à gauche pour trouver des panneaux violets sur les bords de la route et un pilier de Spin Boost au centre, offrant une chance de recharger des pièces ou d'obtenir une poussée temporaire. Un court et vif virage à droite après les panneaux révèle la troisième et dernière bifurcation du circuit, avec des boîtes d'objets à l'entrée de chaque côté. Entrez à gauche de chaque branche pour glisser sur la double boîte d'objets. Que vous preniez à gauche ou à droite, le chemin ici est relativement étroit et sinueux, bordé de piliers de Spin Boost et de panneaux d'accélération placés avec précision. Une combinaison soigneuse de dérapages, de boosts d'étincelles et de contact avec ces éléments de piste pour des boosts supplémentaires peut vous porter à travers toute cette section à toute allure. Là où les pistes turbo sinueuses se rejoignent, il y a d'autres groupes de boîtes d'objets, cette fois avec les doubles ramassages au centre de chaque groupe. Comme cette section commence et se termine avec des objets à ramasser et approche de la fin, il n'y a aucune raison de se retenir

Le sprint final vers le dirigeable se termine par un grand S large avec un terrain accidenté qui oblige à prendre de larges virages. C'est probablement la partie la plus simple de tout le circuit, avec de nombreuses boîtes d'objets fraîchement ouvertes, alors attendez-vous à une véritable foire d'empoigne.

Épreuve chronométrée

Le premier virage à gauche dans le passage des panneaux pourpres devrait vous mettre déjà à six ou sept pièces en réserve ; dérivez largement vers la droite pour assurer les pièces. Puis, au premier bifurcation de la piste, prendre la fourche droite pour le panneau de recharge du pont supérieur va sûrement plafonner votre vitesse maximale.

Garder les ceintures transporteuses vertes aussi proprement que possible est crucial. Il est possible d’utiliser un Champignon ici soit pour reprendre pied lorsque bloqué par une ceinture rouge, soit pour prendre un quasi raccourci en patinant sur de brèves zones hors-route autour des convoyeurs, mais vos Champignons sont mieux conservés pour d’autres endroits.

Après avoir suivi le toboggan aquatique descendant, prenez la prochaine fourche à gauche, en direction du raccourci invisible à l’œil nu, réalisé en sortant de la piste juste là où se termine la rambarde de la fourche gauche. Utilisez un boost Champignon pour donner un peu plus d’élan au glissement-souris en descente.

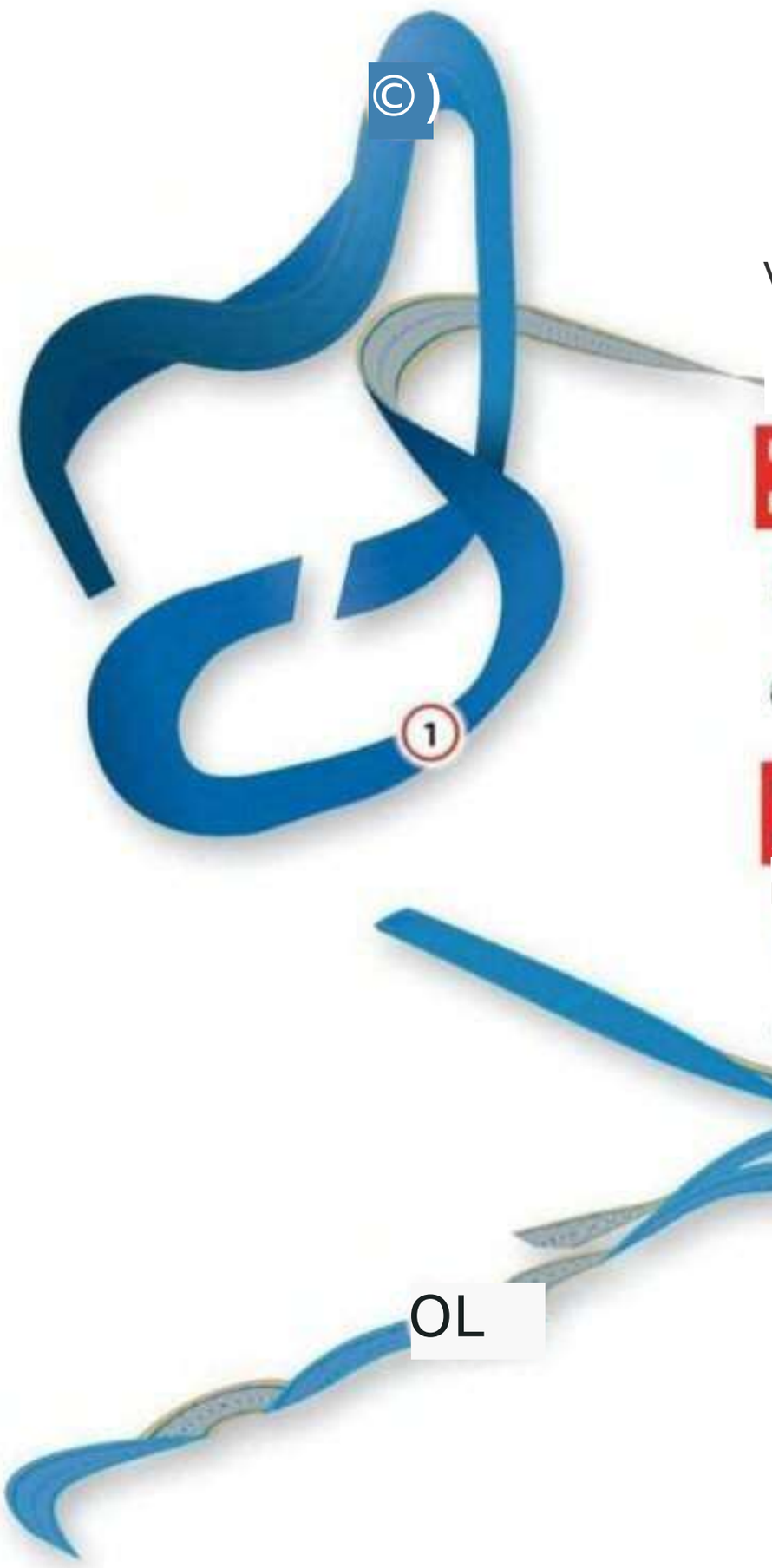
Après avoir enchaîné les virages de rallye et la séquence de deltaplane, il est temps d’affronter les convoyeurs. Pour les meilleurs records d’Épreuve Chronométrée, il faut toucher un nouveau panneau de départ juste au moment où le boost précédent

s’éteint, franchissez toute cette ligne droite. Souvenez-vous qu’il est acceptable de vous détourner vers une ceinture rouge si cela vous accorde un panneau de départ, sinon les ceintures rouges tuent la dynamique.

Les itinéraires ici sont les plus similaires des séparations, alors juste concentrez-vous sur le maintien de l'élan, en tirant parti de chaque boost l'élément de piste possible, et sans heurter de mur.

Vous êtes venus jusqu'ici et vous en avez encore deux Champignons ? Mieux vaut traverser rapidement la fin élargir sans déviation. Les larges virages ici à la fin sont imposés aux conducteurs par quelques sections rugueuses surface, mais avec deux champignons vous pouvez foncer les franchir sans effort sur une ligne droite turbo-boostée vers l'arrivée.

Mode Contre-la-Montre



VI DÉPART/ARRIVÉE

OL

Mode Bataille

Tout ce que vous pensiez savoir sur le mode Bataille est complètement bouleversé ! Il a été repensé pour Mario Kart 8 Deluxe avec huit nouveaux circuits de bataille parmi lesquels choisir et cinq types de mode différents où vous pouvez rivaliser en ligne et contre des amis. Douze pilotes s'affrontent les uns contre les autres, mais certains modes permettent des batailles en six contre six. Chaque mode est nettement différent du précédent, alors poursuivez la lecture pour découvrir ce à quoi vous attendre lorsque vous commencerez ce mode de jeu frénétique et amusant.

MODES

Ballon Combat

Le but du Balloon Battle est de faire éclater les ballons des autres joueurs tout en protégeant les vôtres. C'est le mode classique que nous connaissons tous et que nous aimons. La principale différence ici est

que vous ne jouez plus sur des circuits, mais dans de véritables arènes de combat. Avec douze pilote(s) qui se déplacent tous en tenant des bonus, les choses peuvent devenir rapidement chaotiques.

Les scores sont comptabilisés en fonction du nombre de coups portés à vos adversaires. Le joueur ou l'équipe avec le plus de coups réussis est déclaré vainqueur. Chaque joueur commence avec cinq ballons. Chaque fois qu'un joueur est touché par un objet, l'un de ses ballons éclate.

Vous ne serez pas éliminé du jeu si les cinq ballons de votre équipe éclatent, mais vous perdrez une belle partie des points que vous avez accumulés — il en va de même pour vos adversaires. Cela signifie qu'il est judicieux de chasser le joueur qui a le plus de points. Comment savoir qui a le plus de points ? Facile ! Regardez votre carte dans le coin inférieur droit de l'écran et voyez quel pilote porte une couronne sur la tête. Si vous parvenez à faire éclater tous leurs ballons, ils seront éjectés directement de la première place.

Cependant, ne vous concentrez pas exclusivement sur l'élimination du leader. Il est tout aussi efficace d'attaquer les autres joueurs pendant qu'ils tentent d'attaquer le leader lui-même. Gagner un flux constant de points tout en protégeant vos ballons est la meilleure stratégie dans ce mode.

Rassemblement des Renegades

Ce mode est une version six contre six du jeu des policiers et des voleurs, mais au lieu d'être appelé « policiers et voleurs », c'est l'Autorité contre les Renégats. Six joueurs sont équipés

avec des Plantes Piranha, tandis que les six autres n'ont que les bonus qu'ils peuvent obtenir dans l'arène pour les protéger.

Le but est que l'Autorité utilise leurs Plantes Piranha pour manger les voleurs. À chaque fois qu'un Renégat est mangé, il est transféré dans une cellule de prison située de l'autre côté de la carte. Une fois à l'intérieur, un joueur emprisonné ne peut pas s'échapper.

sans l'aide de leurs alliés Renégats à l'extérieur. Si les six joueurs Renégats sont emprisonnés, la partie est terminée.

Alors comment vous échappez ? Facile. Un de vos amis Renégats doivent frapper l'interrupteur géant sous la cage. Une fois le bouton actionné, les Renégats emprisonnés sont libérés et la partie continue. Celui qui a libéré ses camarades recevra des points en fonction du nombre de coéquipiers libérés. Ces points sont totalisés à la fin du tour pour déterminer le score.

Une fois le temps écoulé ou que les six Renégats ont tous été emprisonnés, le tour est terminé et les équipes tournent; ceux qui étaient l'Autorité sont maintenant des Renégats et ceux qui étaient les Renégats sont maintenant l'Autorité. À la fin du deuxième tour, le nombre de Renégats libérés est comptabilisé et l'équipe avec le plus de Renégats libérés remporte la victoire

Ceci est l'un des seuls deux modes Battle qui présentent des Pièces sur la carte. Si vous ne le savez pas encore, les Pièces augmentent votre vitesse maximale, donc les prendre en tant que membre de l'Autorité ou en tant que Renégat est un must absolu si vous voulez capturer, ou fuir, les autres joueurs. Être touché vous fait laisser tomber vos Pièces, réduisant votre vitesse maximale.

Si vous avez du mal à vous rapprocher suffisamment d'un Renégat pour que votre Plante Piranha le dévore, essayez de frapper le Renégat avec un objet pour non seulement l'étourdir temporairement, mais aussi le forcer à laisser tomber ses Pièces. Le but est de s'approcher, alors utilisez votre mini-carte pour couper l'accès aux joueurs Renégats (ou évitez l'Autorité lorsque VOUS êtes le Renégat).

À l'inverse, toucher un membre de l'Autorité les empêche temporairement de croquer avec leur Plante Piranha, ce qui vous permet de les dépasser en toute sécurité sans craindre d'être emprisonné.

Quelle que soit l’équipe dans laquelle vous vous retrouvez, restez mobile et surveillez attentivement votre mini-carte. En tant que Renégat, évitez les zones bondées et soyez furtif lorsque vous allez sauver vos amis de la prison. En tant que membre de l'Autorité, cherchez des zones où vous pouvez couper les Renégats et prenez des Pièces aussi souvent que possible.

Bob-omb Blast

Bob-omb Blast est une variante du mode Balloon Battle classique. Chaque zone qui possède des Boîtes d'Objets a désormais bien plus, mais voici l'astuce : elles en contiennent toutes des Bob-ombs. Vous pouvez transporter jusqu'à dix Bob-ombs à la fois et l'objectif, comme dans Balloon Blast, est de faire éclater les ballons de vos adversaires.

Ce mode est un chaos absolu, donc la meilleure stratégie est de rester à l'écart des grands groupes de pilotes et de lancer des Bob-ombs vers leur emplacement. Les Bob-ombs provoquent une explosion massive dans laquelle il est très facile d'être pris, donc lorsque plusieurs Bob-ombs explosent en même temps, vous êtes presque sûr d'être pris dans l'explosion si vous êtes près d'une zone de combat intense.

Course aux pièces

Course aux pièces est le deuxième type de jeu du Mode Combat à proposer des pièces, mais cette fois elles sont le cœur du jeu. Votre travail est de collecter autant de pièces que possible et les conserver jusqu'à la fin de la partie. L'astuce ? Chaque fois que vous êtes touché par un objet, vous laissez tomber une grande partie des pièces en votre possession; il en va de même pour tout autre joueur que vous touchez. Votre objectif est donc de faire sortir les pièces des mains des autres joueurs, de les voler et de protéger vos propres pièces.

Les pièces sur la carte réapparaissent après un court instant, restez donc en mouvement et prêt à les récupérer dès qu'elles apparaissent. Gardez un œil attentif sur votre carte pour éviter les autres joueurs, ou utilisez-la pour tendre des embuscades et voler les pièces des autres joueurs. Si vous avez la Plume, vous pouvez sauter par-dessus un joueur et voler directement ses pièces, et il en va de même lorsque vous rencontrez un autre joueur avec un Champignon.

Voleur d'éclat

Votre objectif dans Voleur d'éclat est de saisir l'Éclat et de le maintenir pendant un total de vingt secondes. Il n'y a qu'un seul Éclat, attendez-vous donc à ce que tous les autres coureurs soient chauds sur vos talons dès que vous l'avez en main. Si vous êtes touché par un objet, vous le laissez tomber et le jeu se transforme en une ruée folle pour être le premier à le ramasser à nouveau.

Si vous perdez l'Éclat, ne vous inquiétez pas trop.

Votre temps est cumulatif, ce qui signifie que vous avez besoin d'un total de vingt secondes, et non de vingt secondes d'affilée. Cependant, si vous perdez l'Éclat avec moins de cinq secondes restantes, votre minuterie se réinitialise à cinq secondes lorsque vous ramassez l'Éclat. Suivez simplement le peloton, placez quelques coups d'objet si possible et attendez que l'Éclat retombe. Une fois au sol, foncez dessus, saisissez-le et poursuivez votre chemin. Si vous utilisez un Champignon ou une Super Étoile, vous pouvez voler l'Éclat directement à un autre joueur.

Avoir des karts et des coureurs plus rapides est une bonne idée pour ce type de jeu. Votre succès dépend de saisir rapidement l'Éclat et de fuir le peloton encore plus vite. Les coureurs plus lourds ont une vitesse maximale plus élevée, mais mettent un peu de temps à atteindre leur vitesse de pointe, et avec tout le chaos autour de l'Éclat, vous encaisserez probablement un coup avant d'atteindre votre vitesse maximale. Utiliser des pilotes léger et plume vous permet de se diriger rapidement vers l'Éclat et d'échapper rapidement.

MAPS DU MODE BATAILLE

Dans cette section, nous avons inclus des cartes avec les dispositions des objets pour chacun des cinq types de jeu du Mode Bataille. Les changements sont minimes, mais importants si vous cherchez à garder une longueur d'avance.

Légende pour toutes les cartes du Mode Bataille

@ Objets

Y Pièces

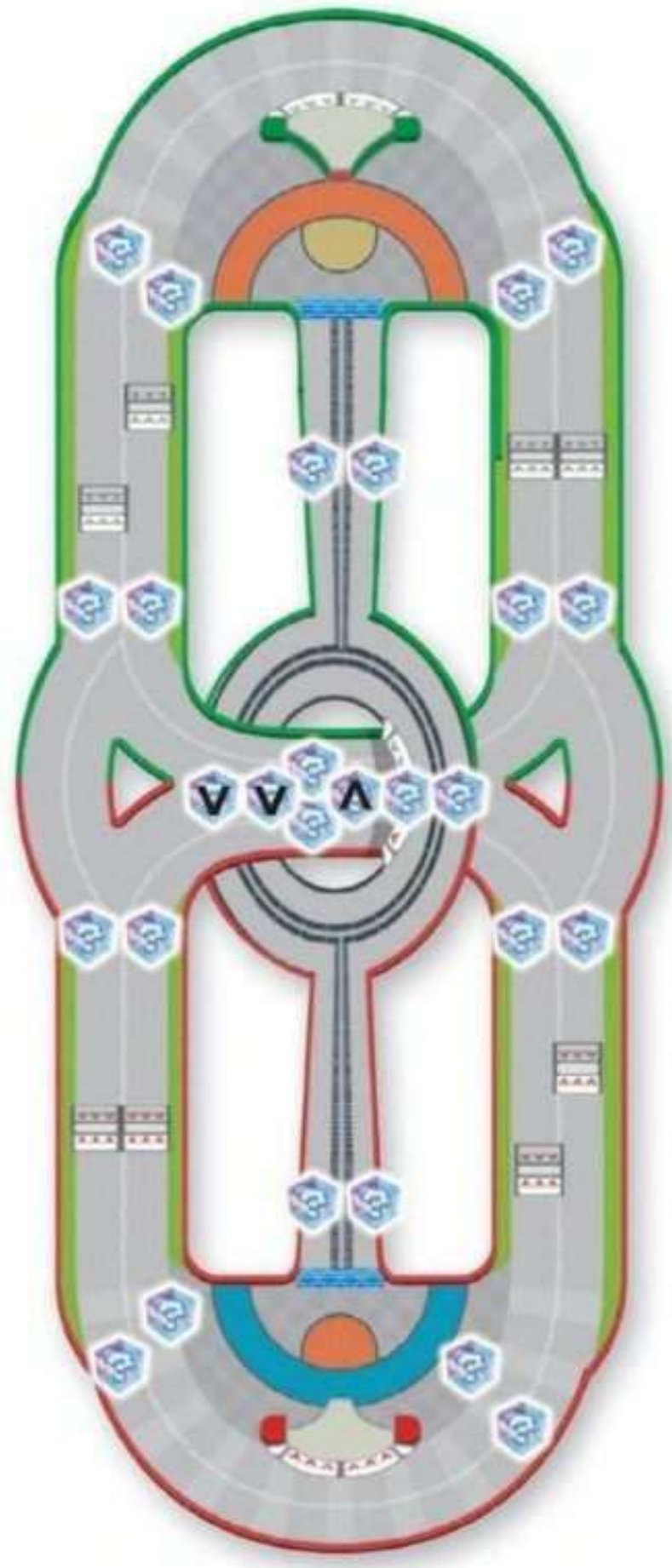
A # Dans les airs

v VJ Sous la piste

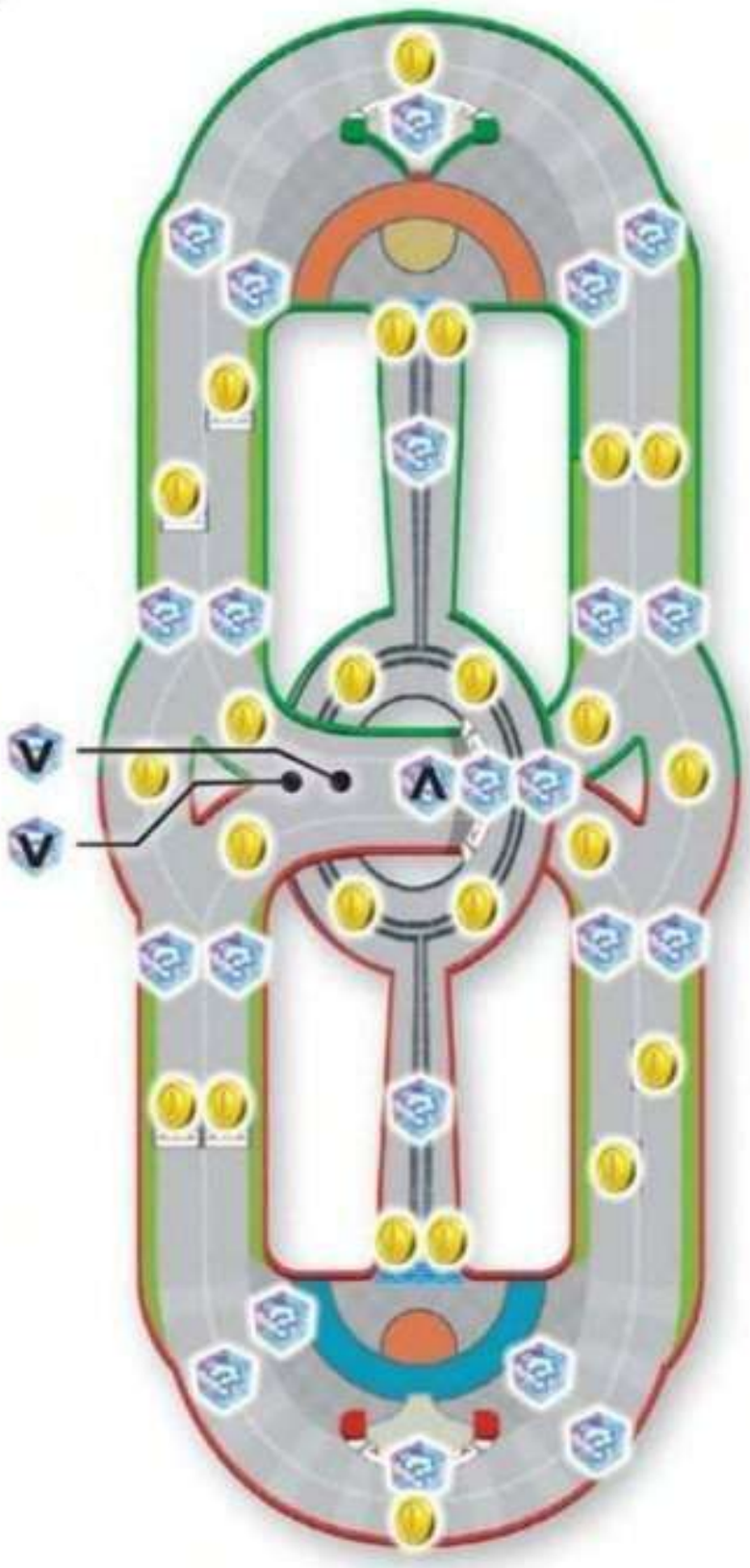
Stade de Bataille

et une carte entièrement axée sur le combat et moins sur les astuces © Balloon Battle chemins sinueux, le Stade de Bataille est façonné de manière similaire à une figure en huit avec un chemin donut supplémentaire au centre de la carte. Le cercle au centre de la carte est sur le côté et, à son point le plus élevé, surplombe le centre de la carte. Pour échapper rapidement aux poursuivants, vous pouvez utiliser une rampe dans ce même cercle pour descendre au niveau principal de la carte, vous donnant une chance d’échapper.

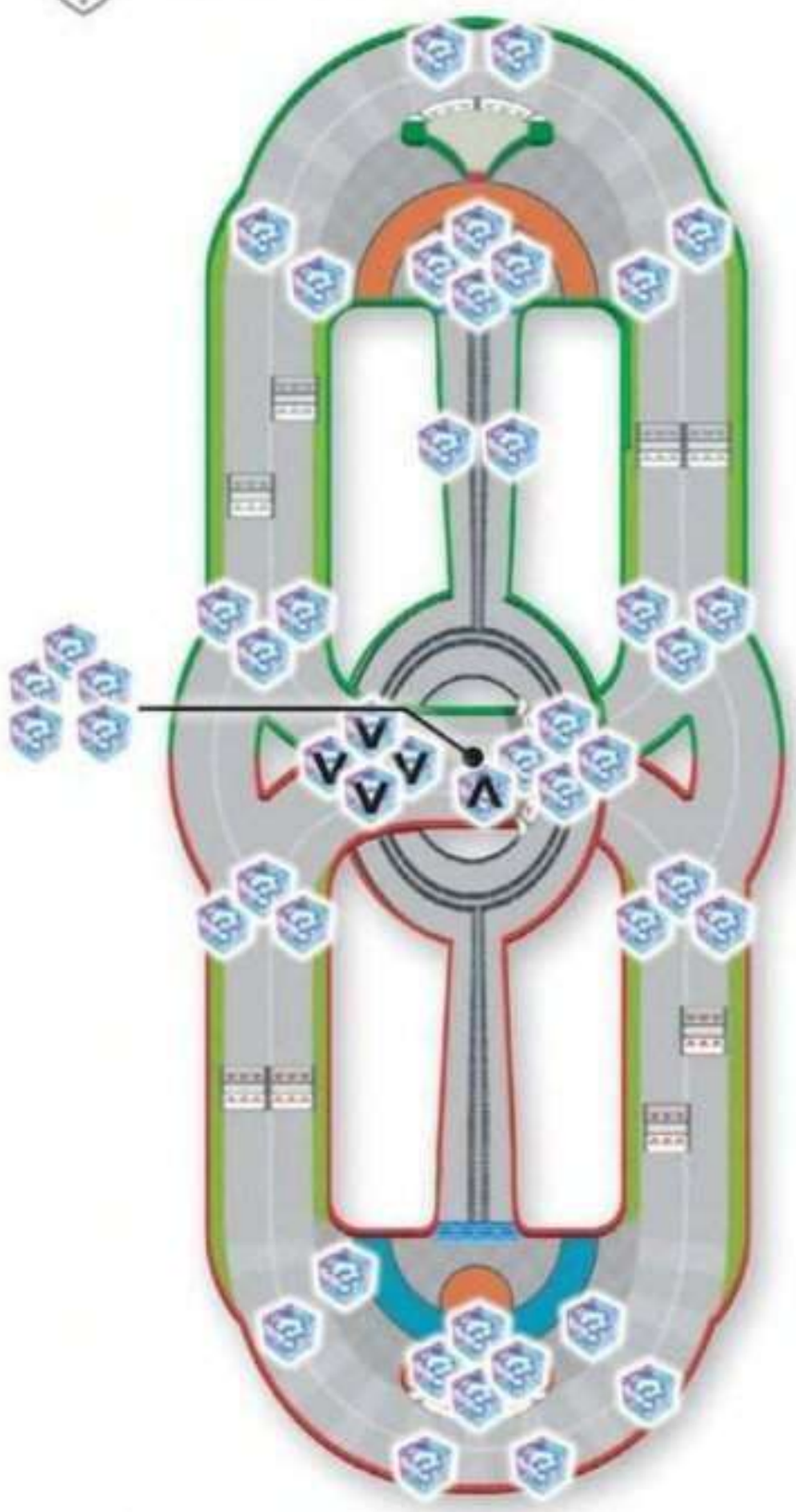
Une carte simple, mais parfaite pour un combat ininterrompu.



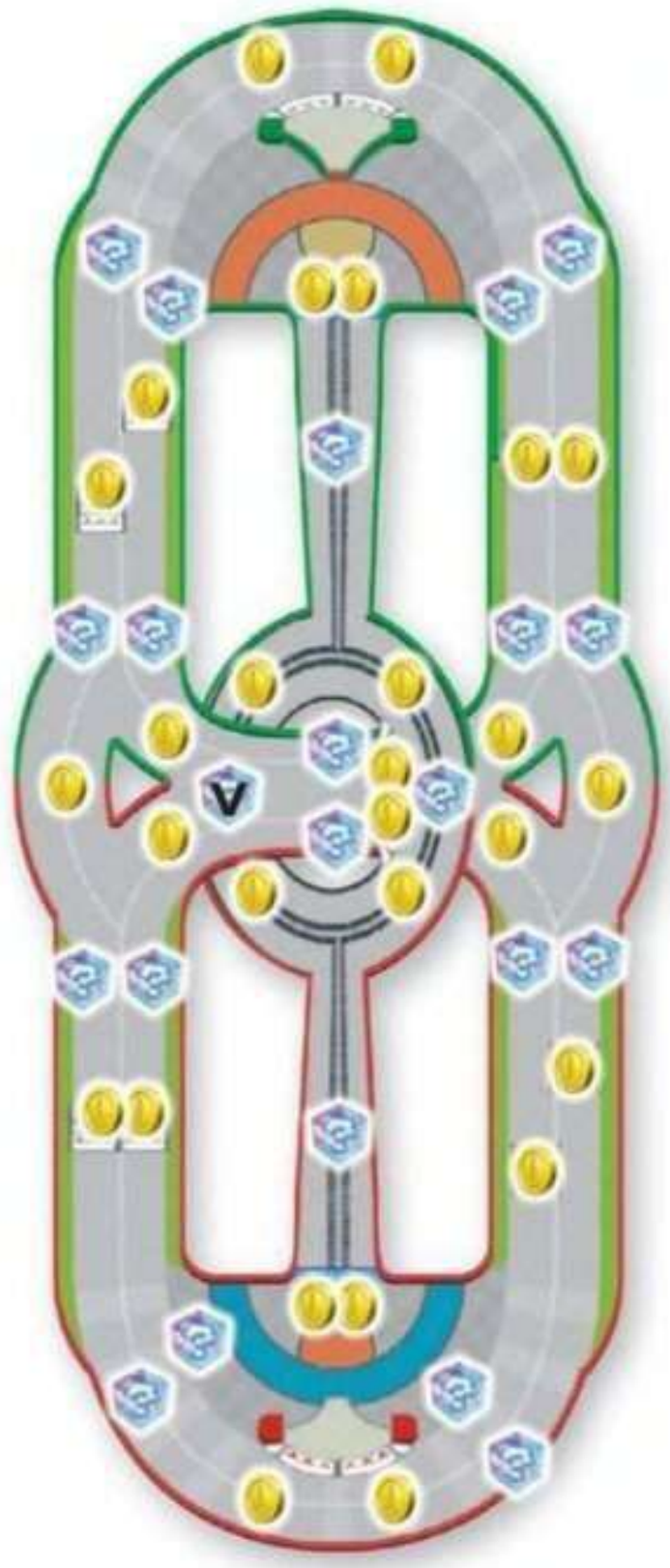
Renegade Roundup



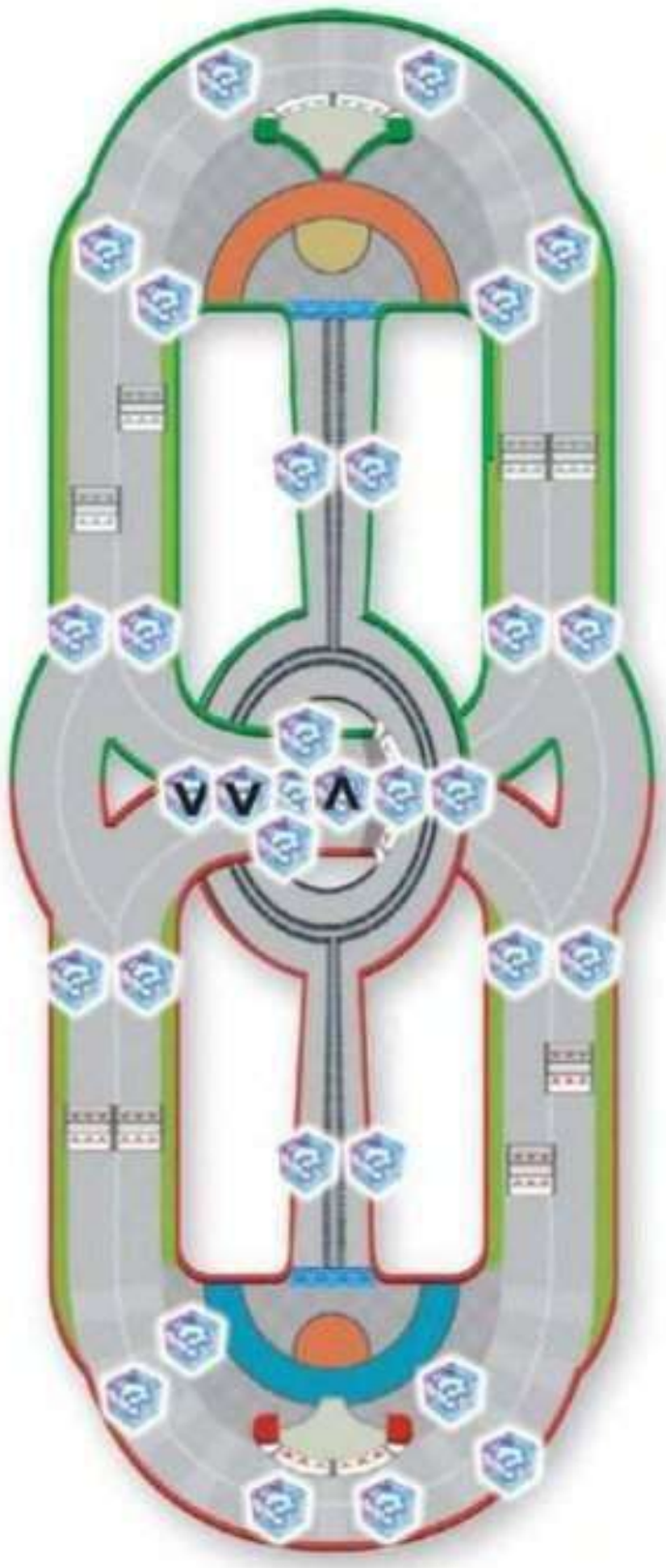
Bob-omb Blast



Coin Runners



Shine Thief



Royaume Doux et Sucré

Le Royaume Doux et Sucré regorge de malbouffes accrocheuses qui pourraient te distraire du fait de jouer au jeu; Cette carte est un peu petite, mais comme une patte d'ours, elle se tord et se retourne sur elle-même, permettant des manœuvres astucieuses et des embuscades.

Bataille de Ballons

Rassemblement des Renégats

Explosion Bob-omb

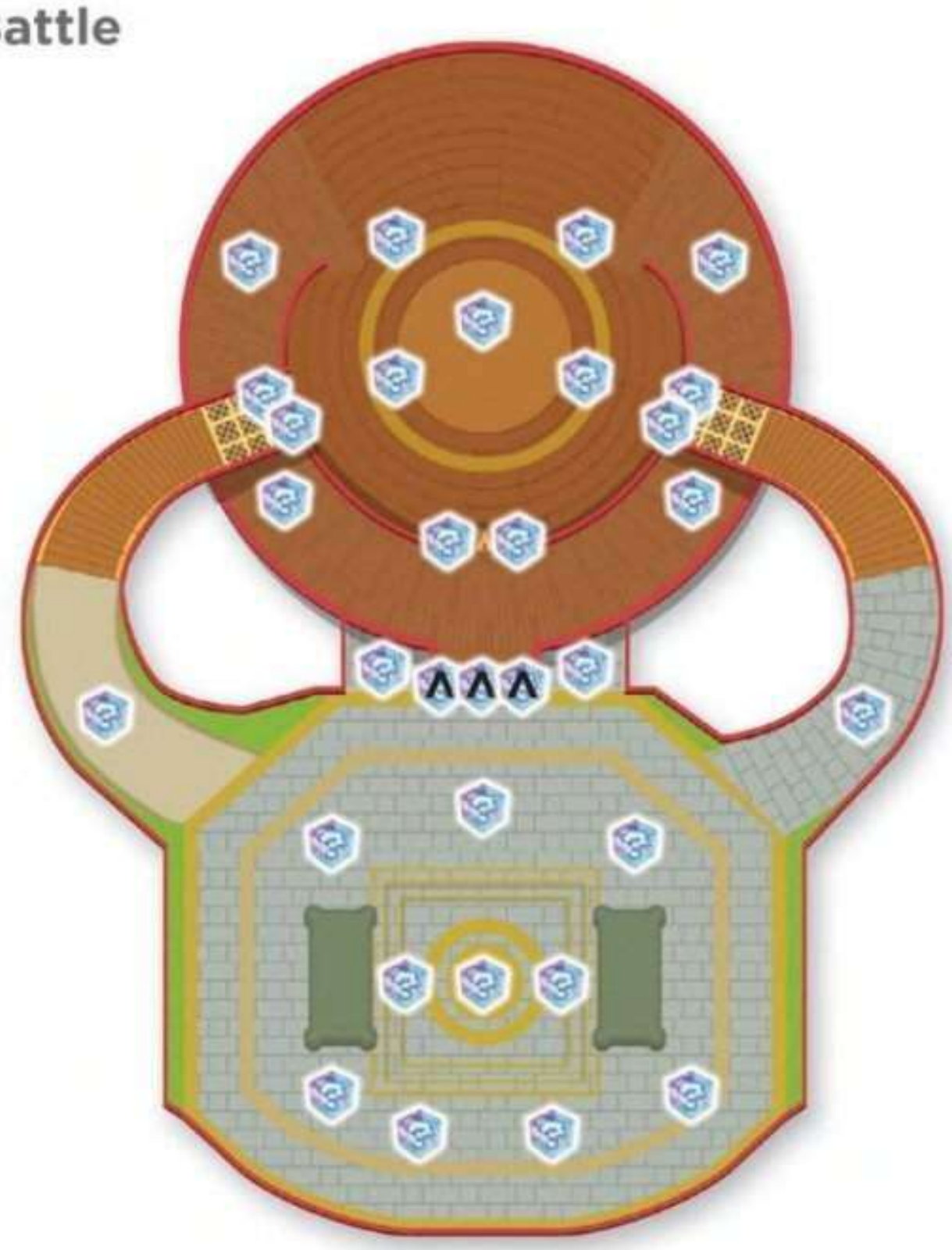
Coin Runners

Shine Thief

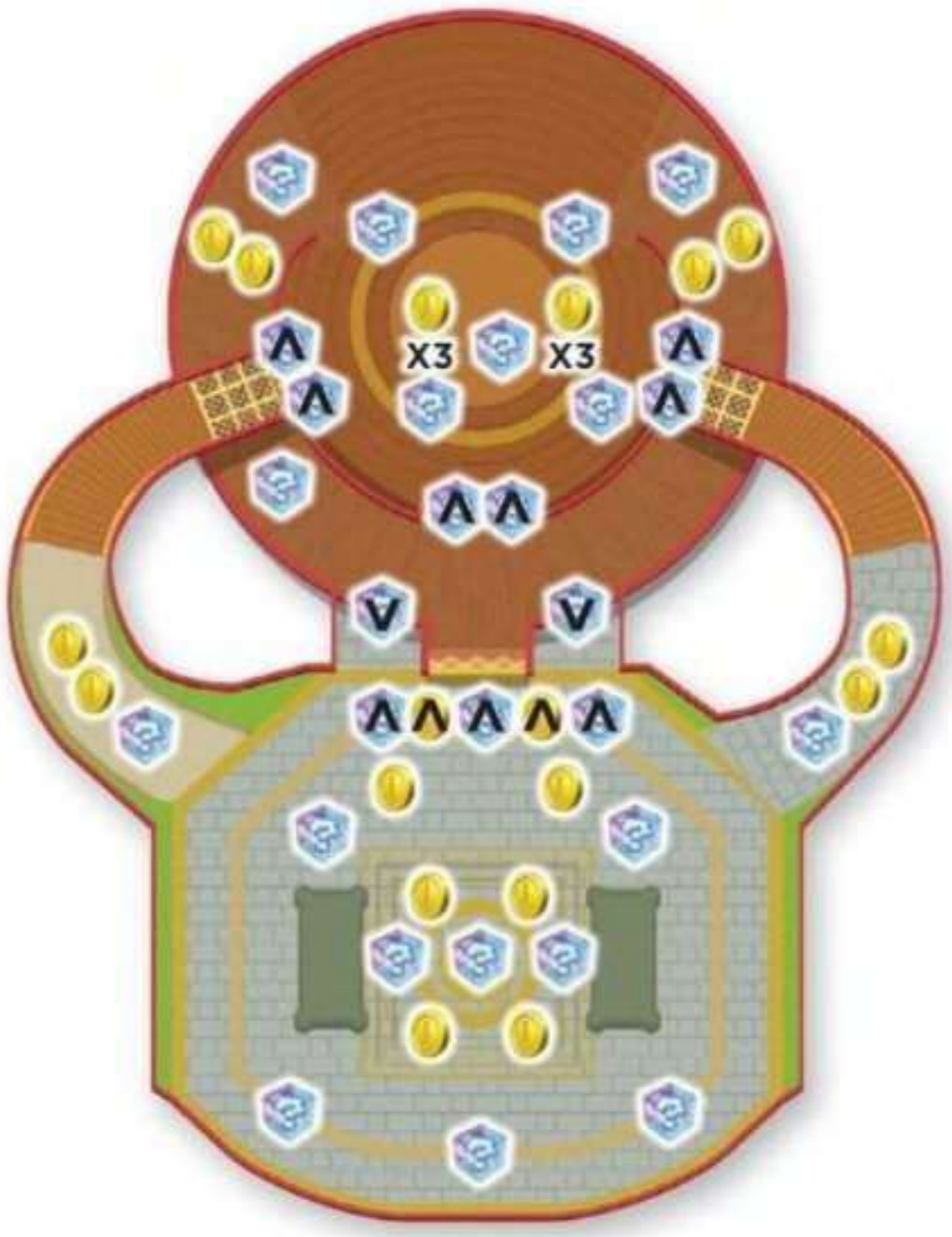
Palais du Dragon

Le Palais du Dragon est l’un des cartes les plus ouvertes du Mode Combat. La carte est divisée en deux zones distinctes : l’intérieur d’un bâtiment orné, décoré de rouleaux et de lanternes, et une cour remplie de deux statues de dragon. Vous pouvez facilement échapper au chaos de la bataille en vous déplaçant vers l'une de ces sections et en vous éloignant de l’autre. Il existe également plusieurs moyens de se connecter au bâtiment et d’en sortir, vous n’aurez donc que peu de difficulté à vous échapper ou à prendre l’initiative contre vos adversaires.

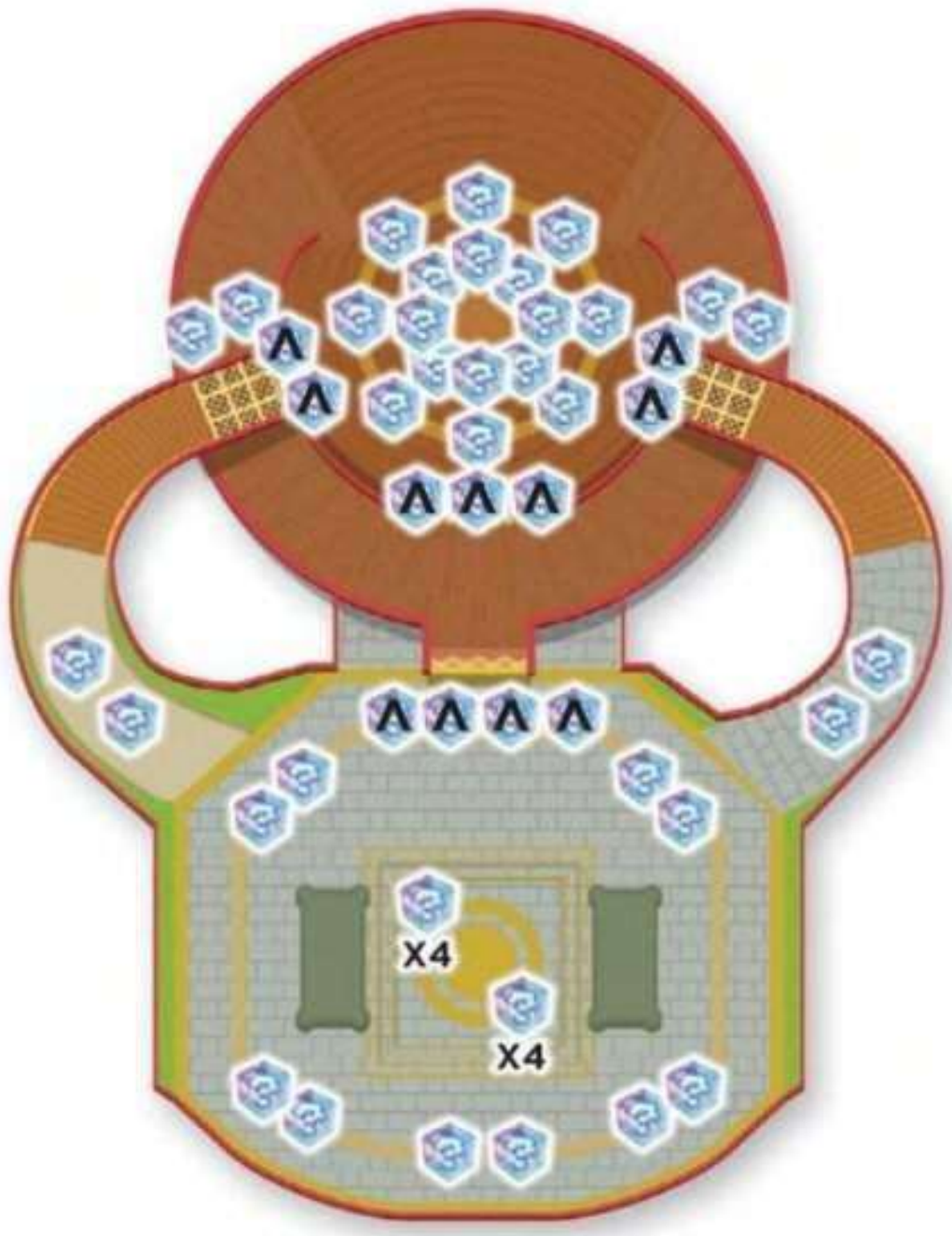
Balloon Battle



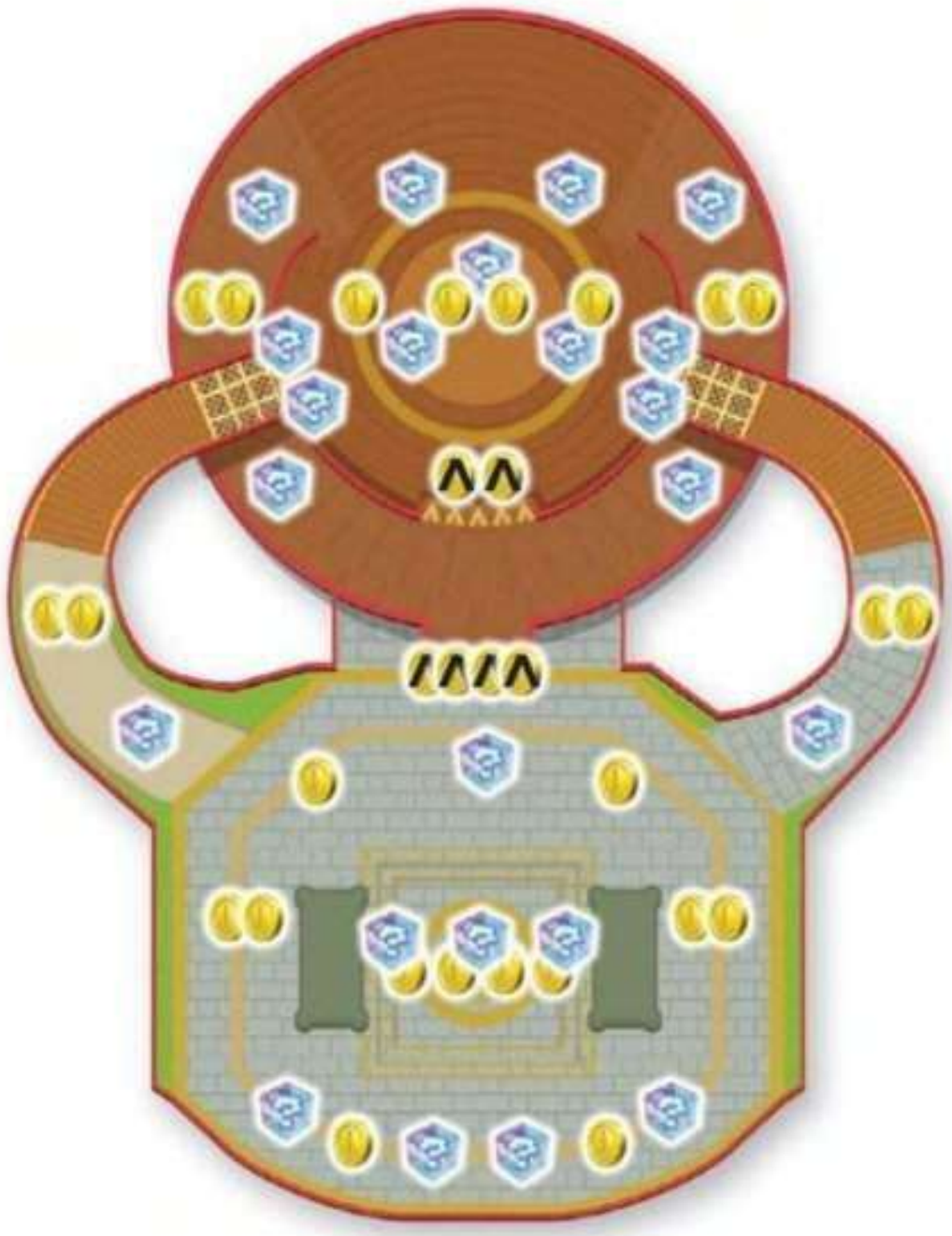
Rassemblement des rebelles



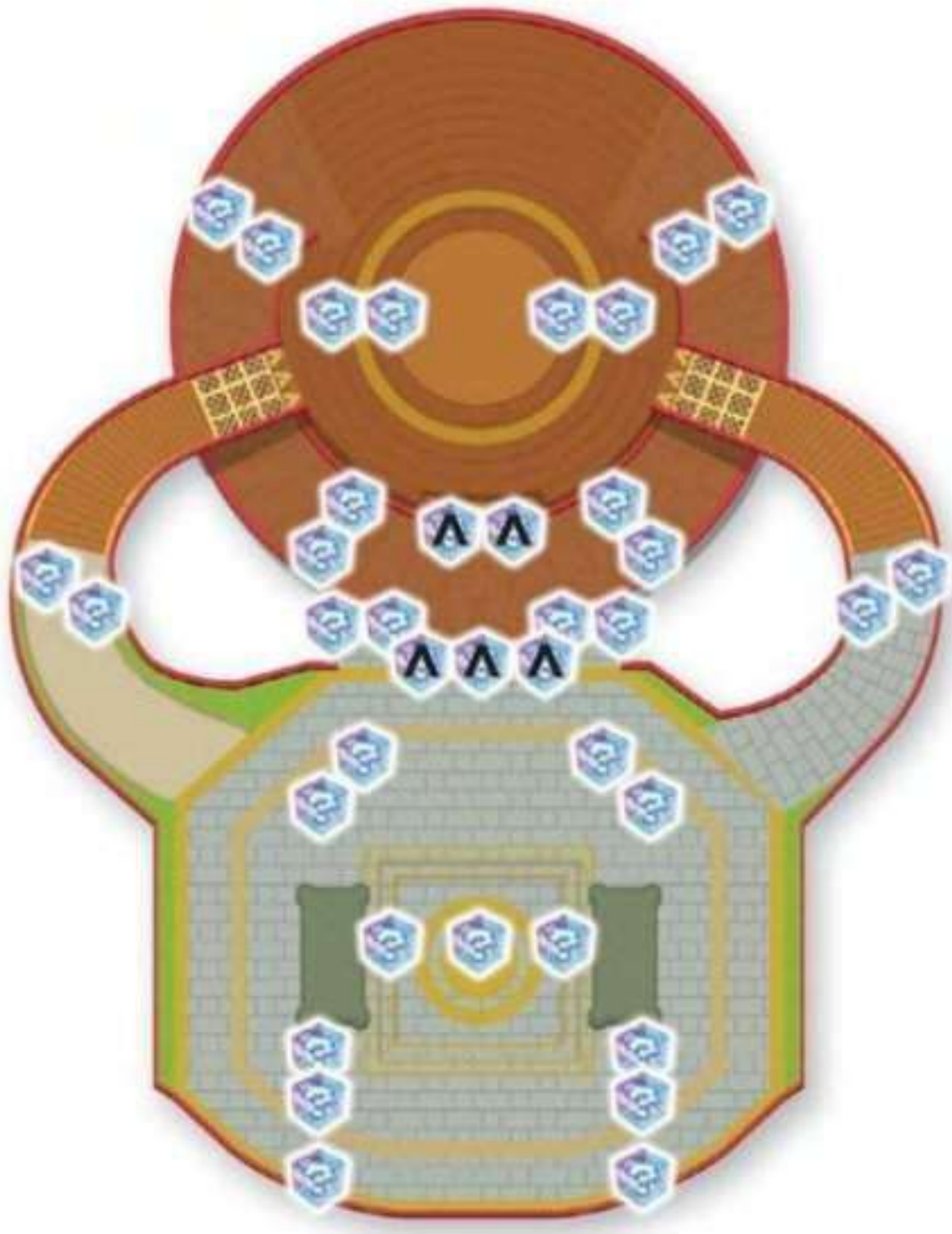
Explosion Bob-omb



Poursuivre les pièces



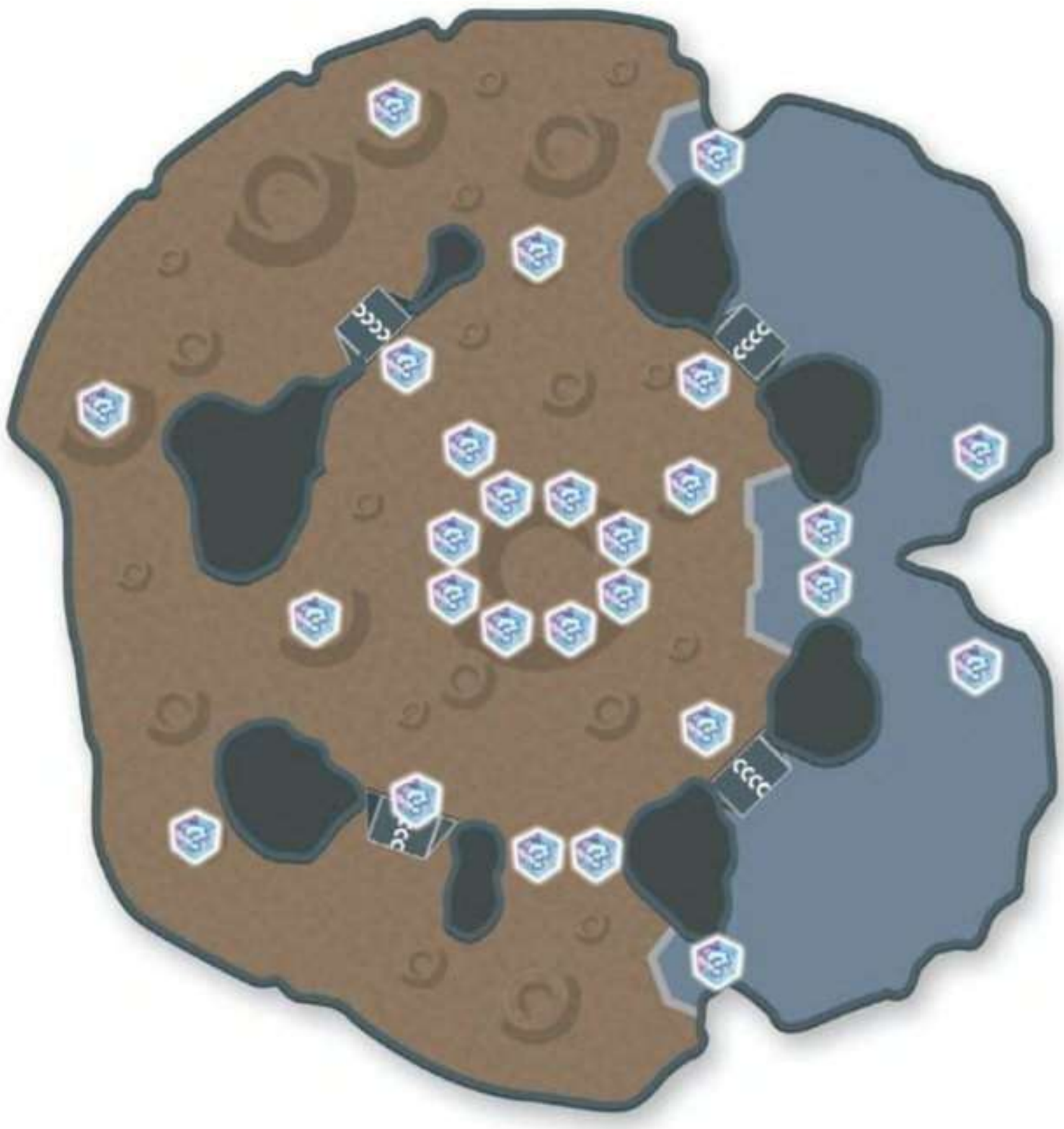
Voleur de lumière



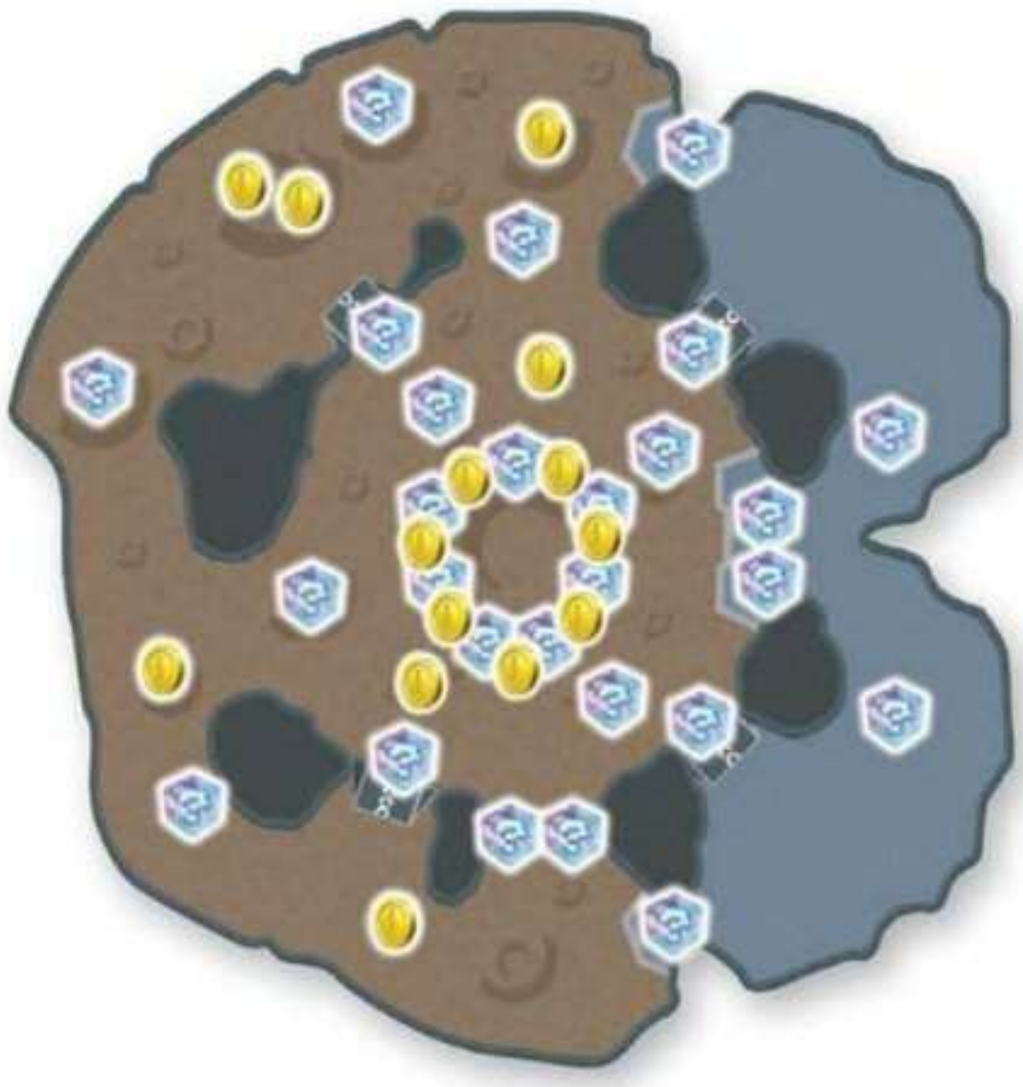
Colonie lunaire

C'est le mode Combat sur la Lune ! Bien que cette carte n'ait pas d'étages supplémentaires, elle est absolument remplie de rampes et de cratères qui servent de rampes provisoires. Comme si vous étiez sur la Lune elle-même, vous passerez une bonne partie de votre temps à voler dans les airs en survolant cratère après cratère.

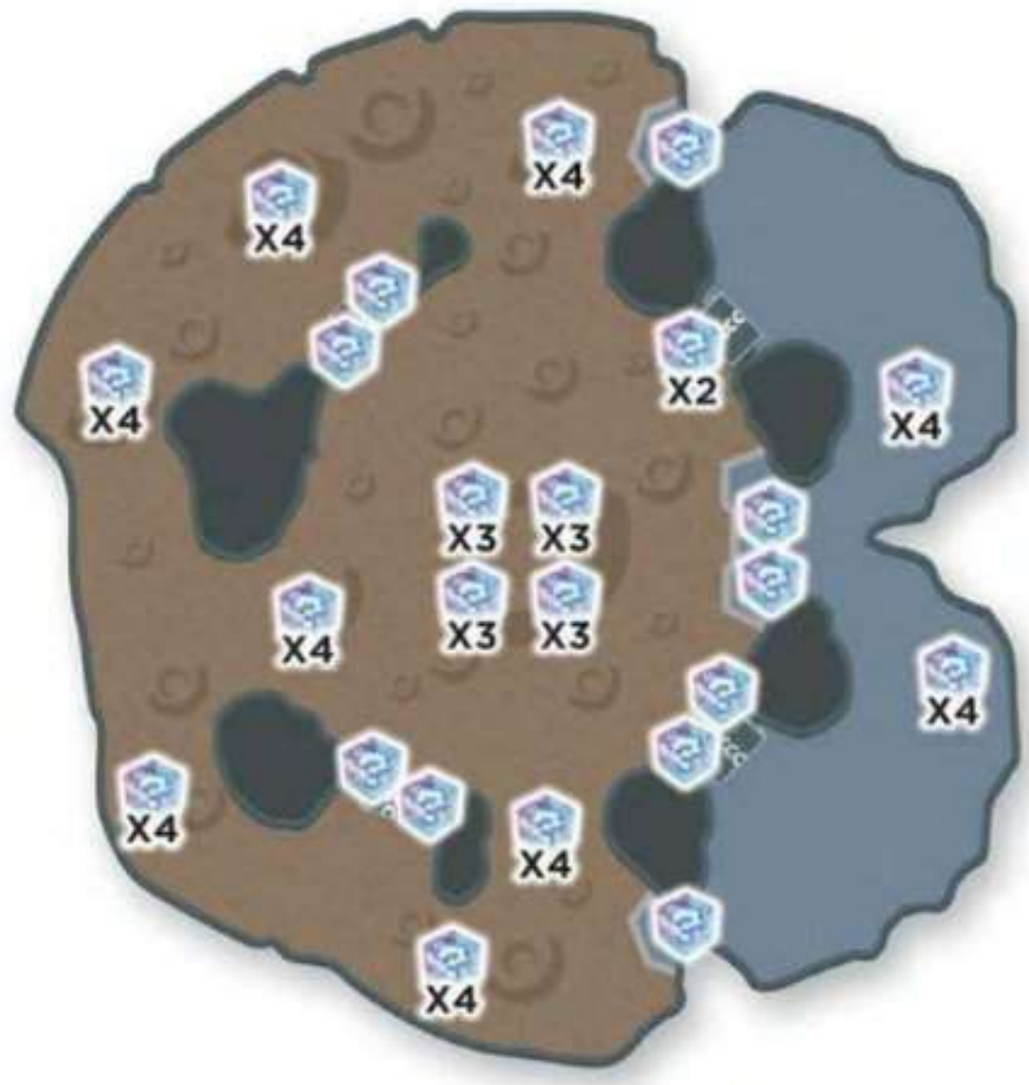
© Balloon Battle



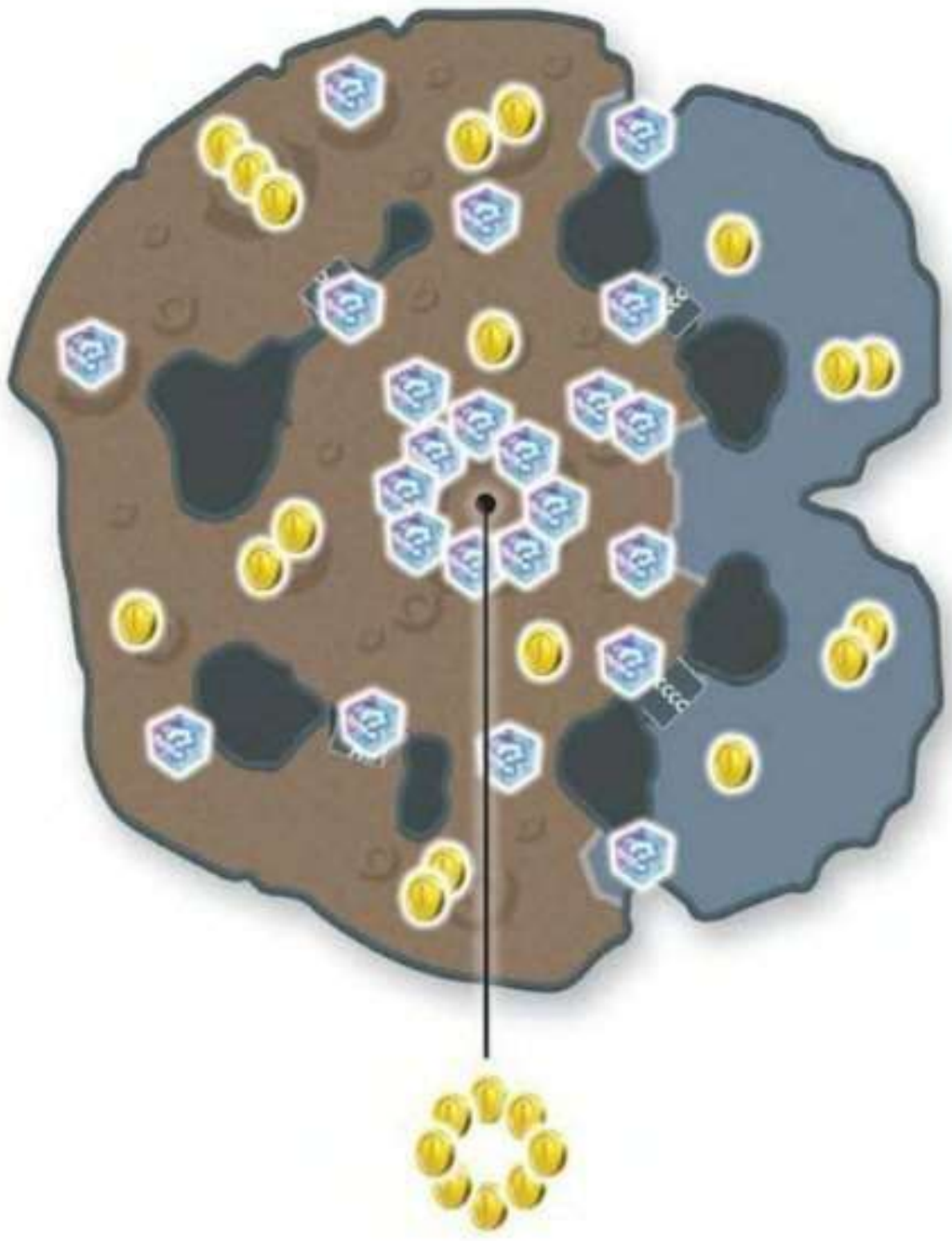
Arrestation des Rénégats



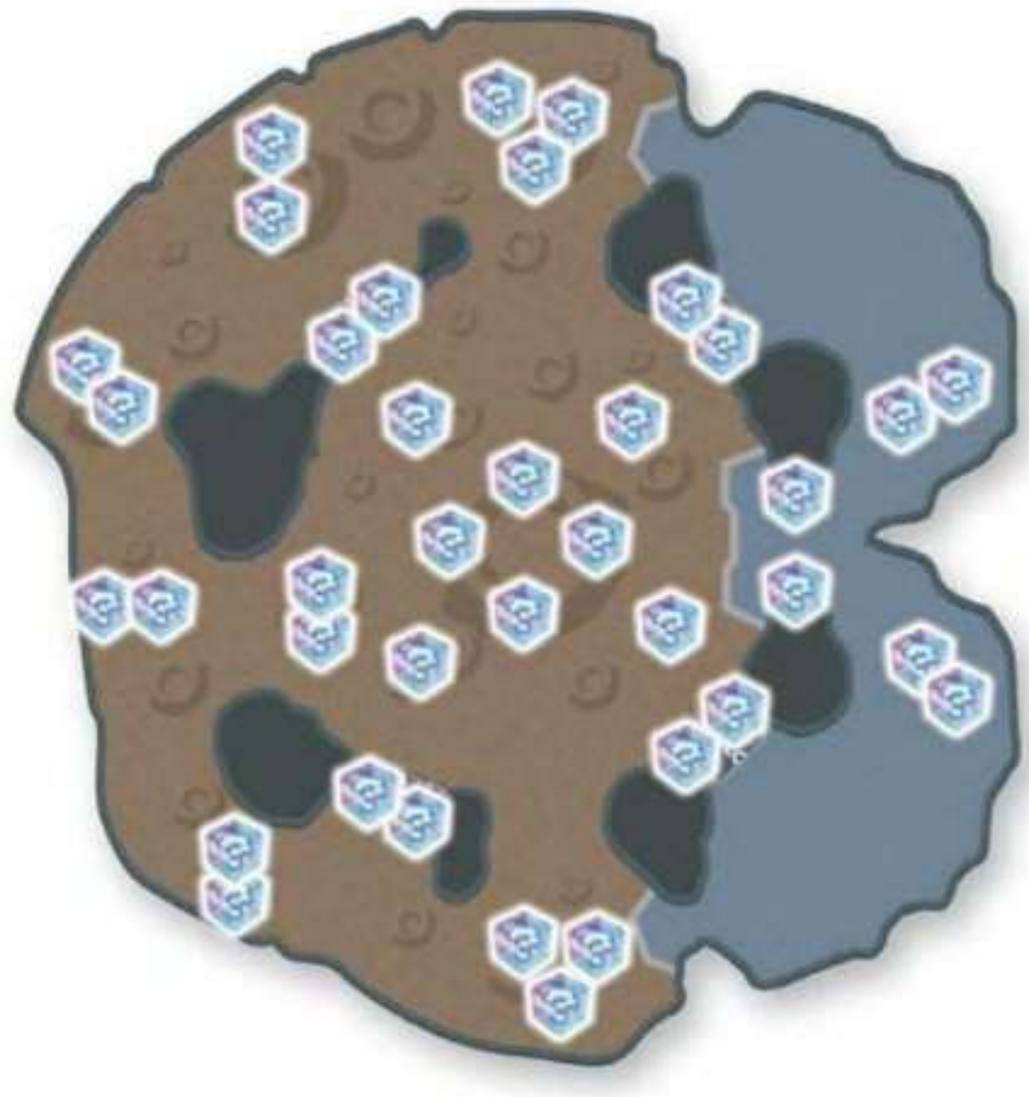
Explosion Bob-omb



Coin Runners

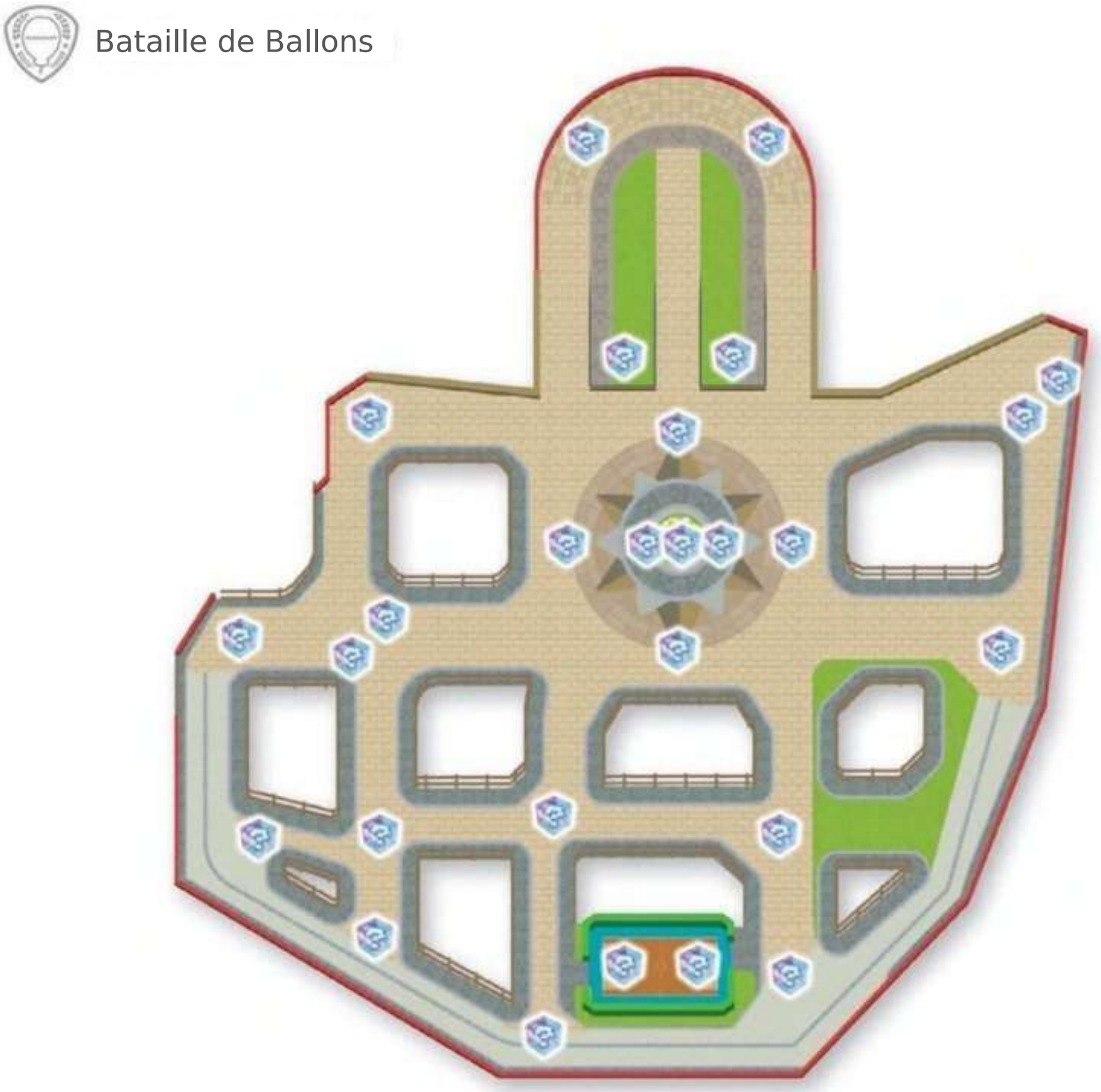


Shine Thief



3DS Wuhu Town

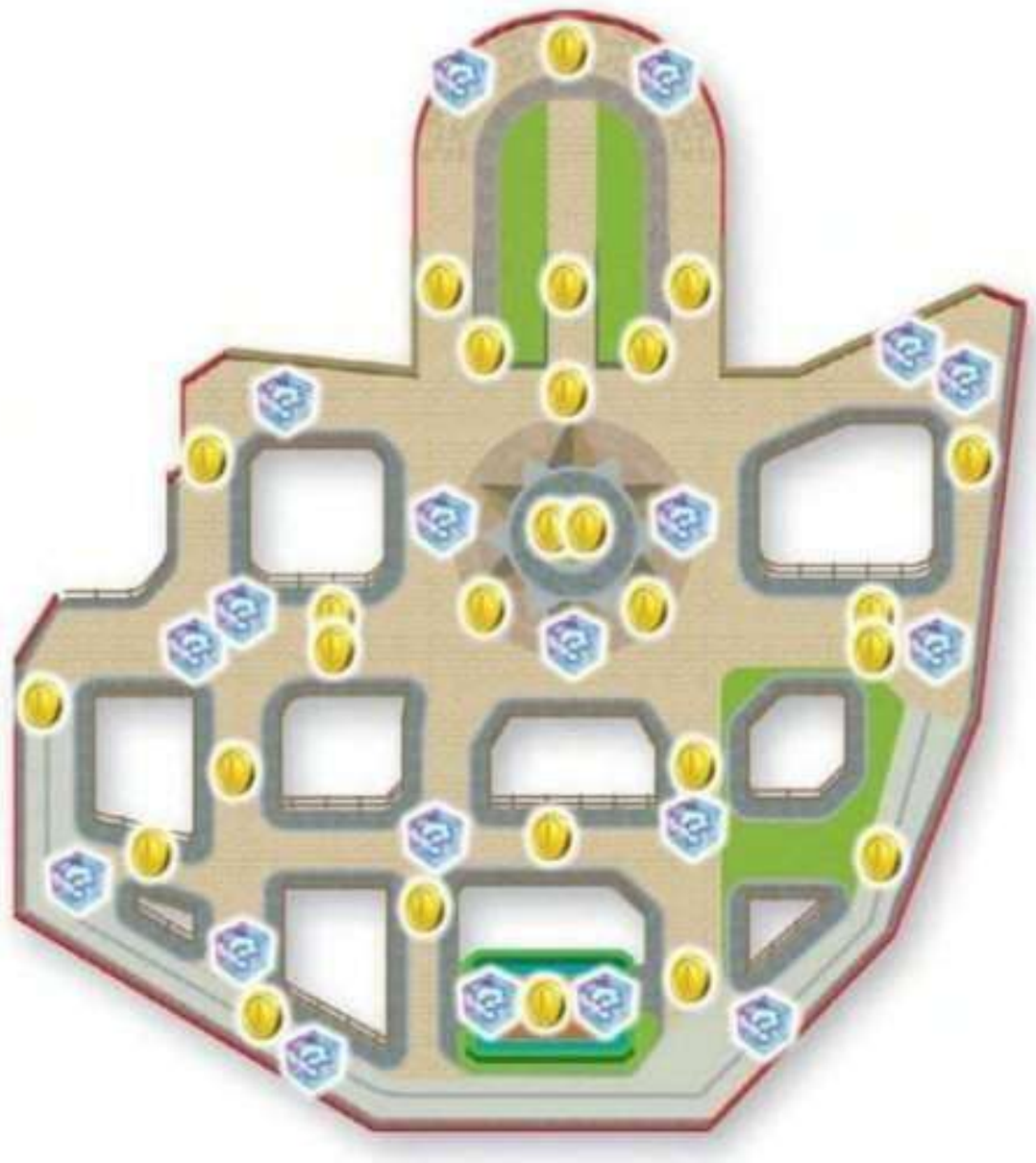
Un bloc d'une ville tropicale, Wuhu Town compte de nombreuses ruelles et raccourcis pour vous échapper des poursuivants. Vous trouverez une pléthore d'objets au centre de la ville et une plateforme surplombant ce même centre pour ceux qui veulent lancer des objets sur les passants.



Rassemblement des Renégats

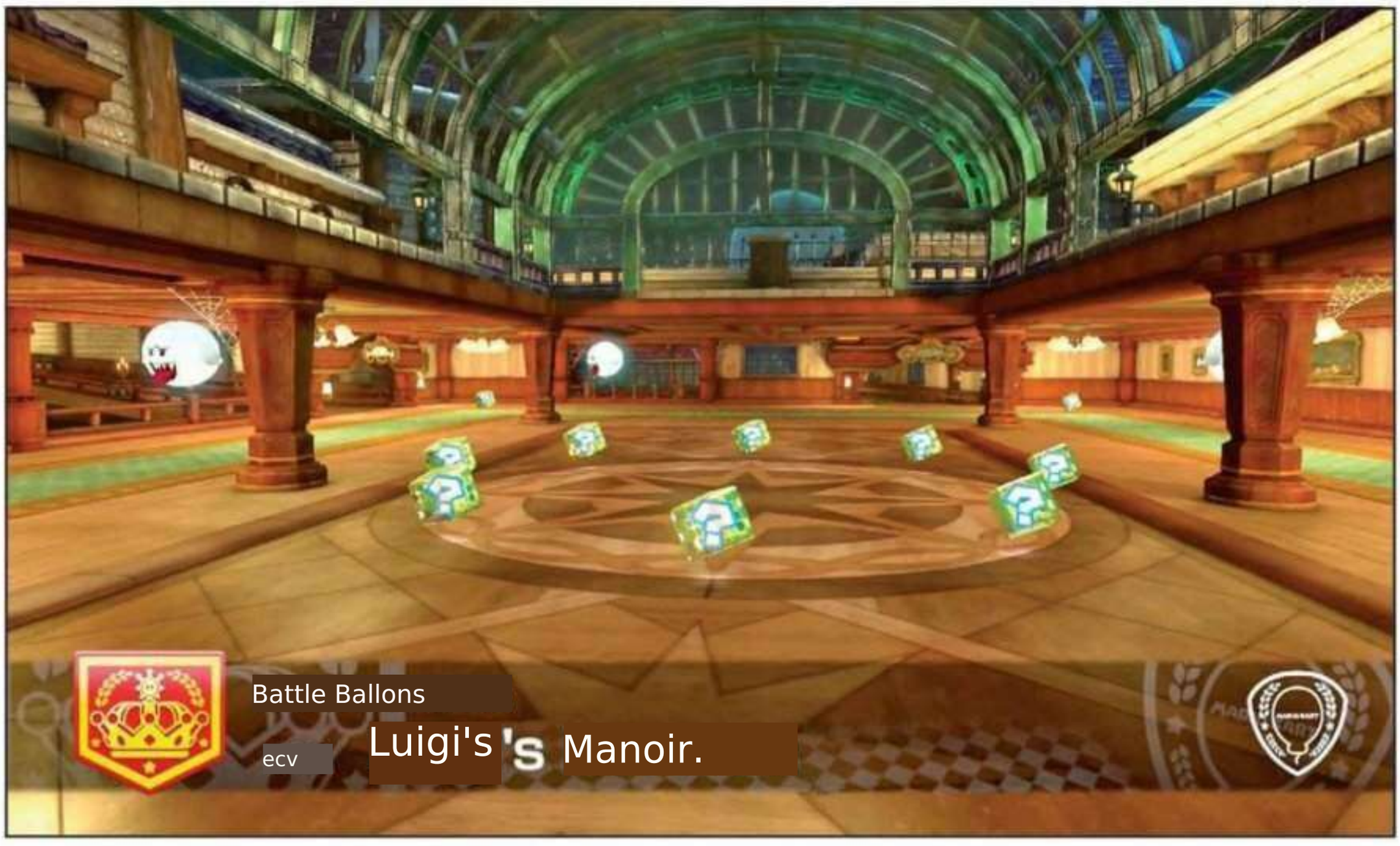
Explosion Bob-omb

Coin Runners

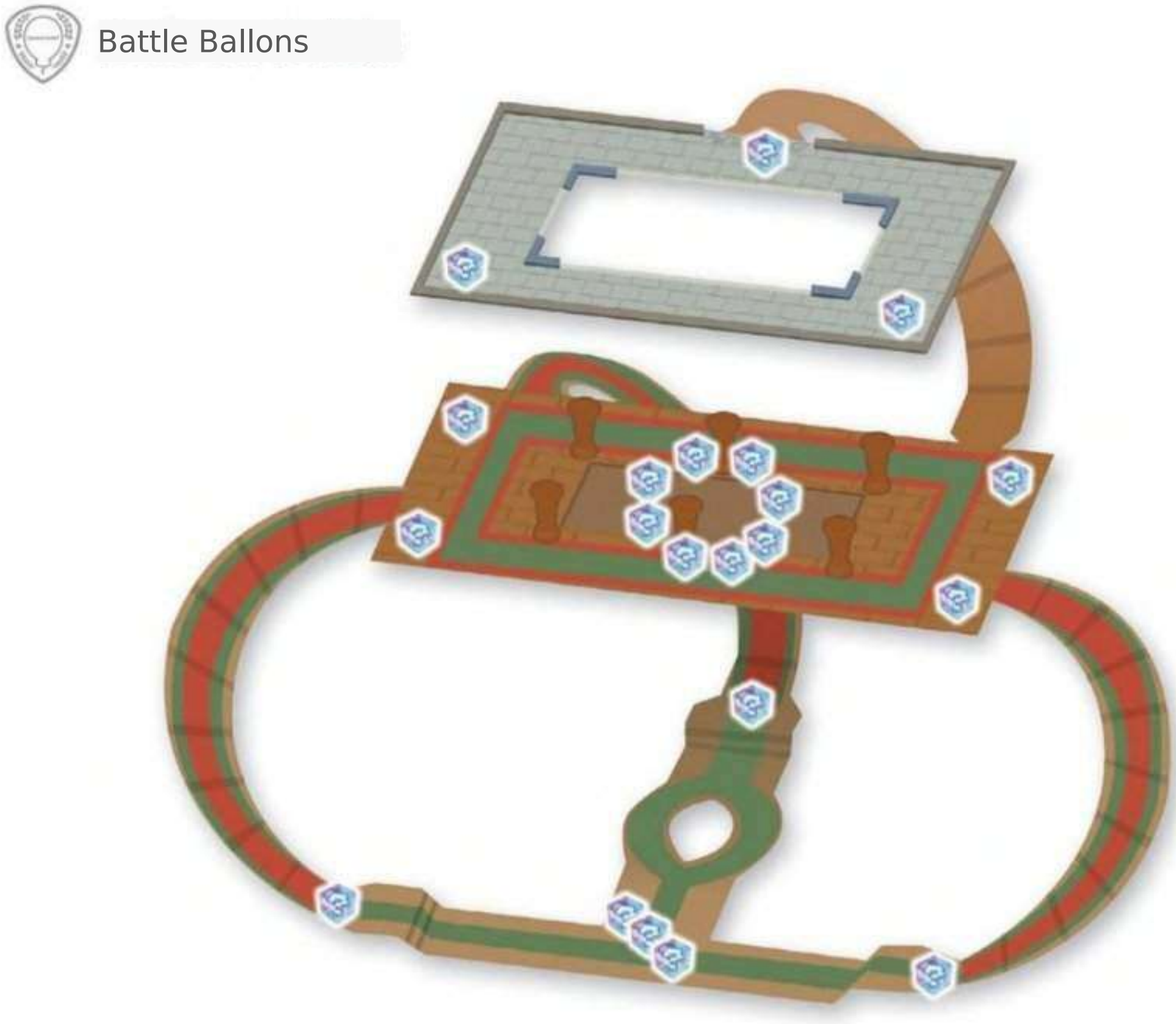


Shine Thief

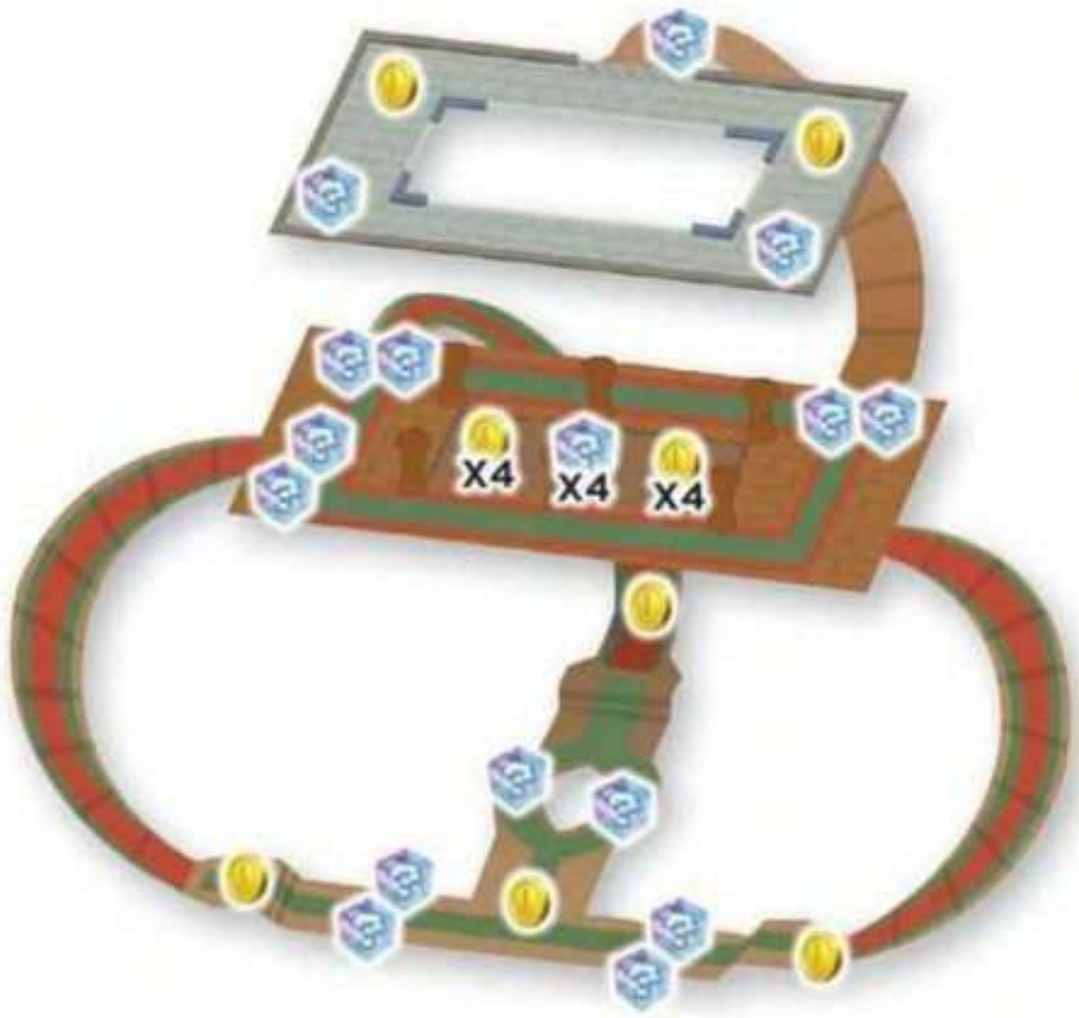
La Mansion de Luigi sur GCN



Bien que relativement sans fantômes, le Manoir de Luigi est une scène géante à trois étages avec beaucoup d'espace pour poursuivre et esquiver. Le rez-de-chaussée de ce manoir monstrueux est où tout le chaos va sans doute éclater, alors qu'un grand amas d'objets jonche son centre et ses coins. Si vous vous sentez particulièrement effronté, vous pouvez tenter d'attaquer vos adversaires en vous rendant au toit, en saisissant un objet et en le tirant dans le toit ouvrant. Si vous êtes chanceux, vous pourriez simplement toucher un autre conducteur, sans danger.



Arrestation des Rénégats



Explosion Bob-omb

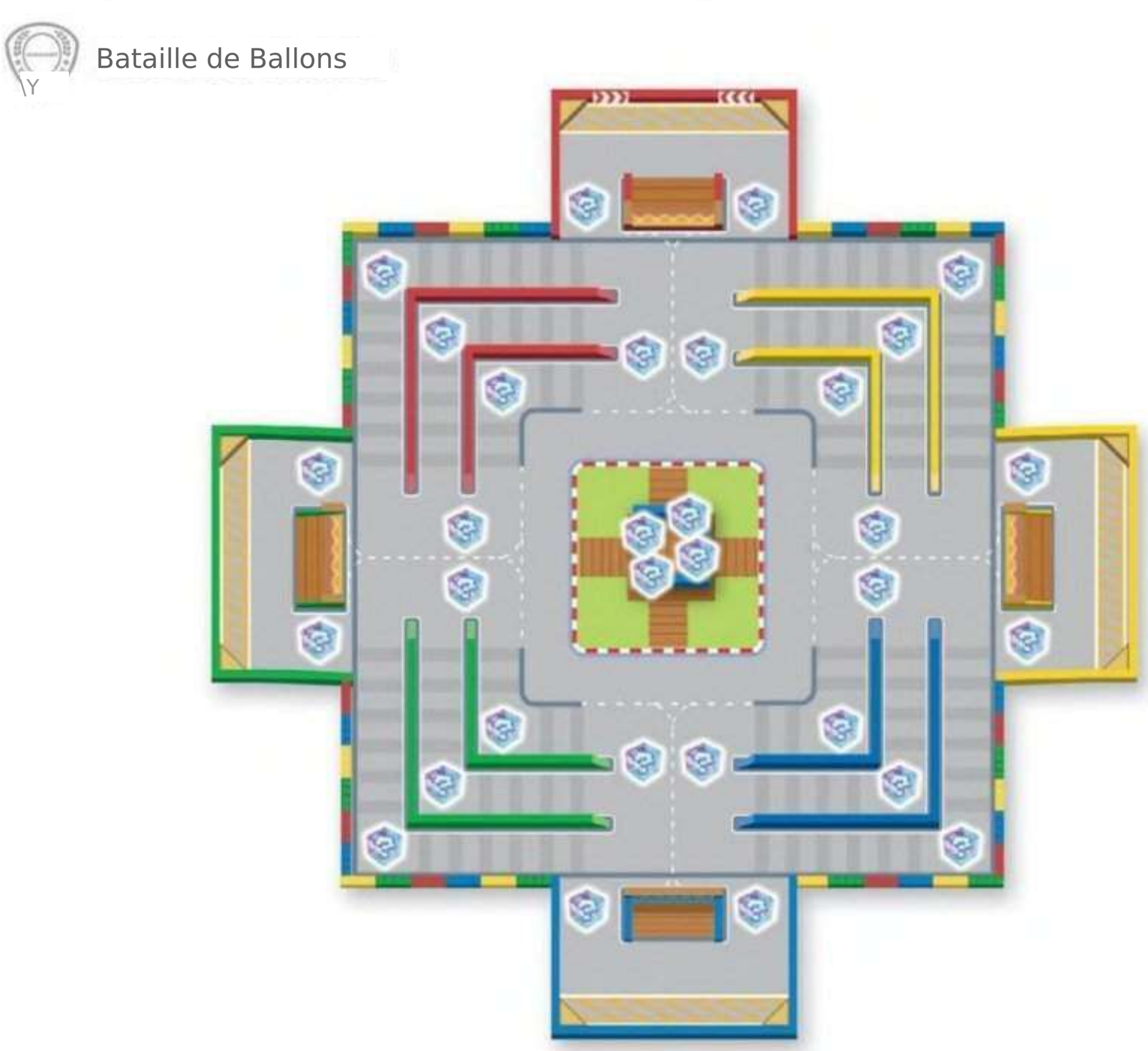
Coin Runners

Shine Thief

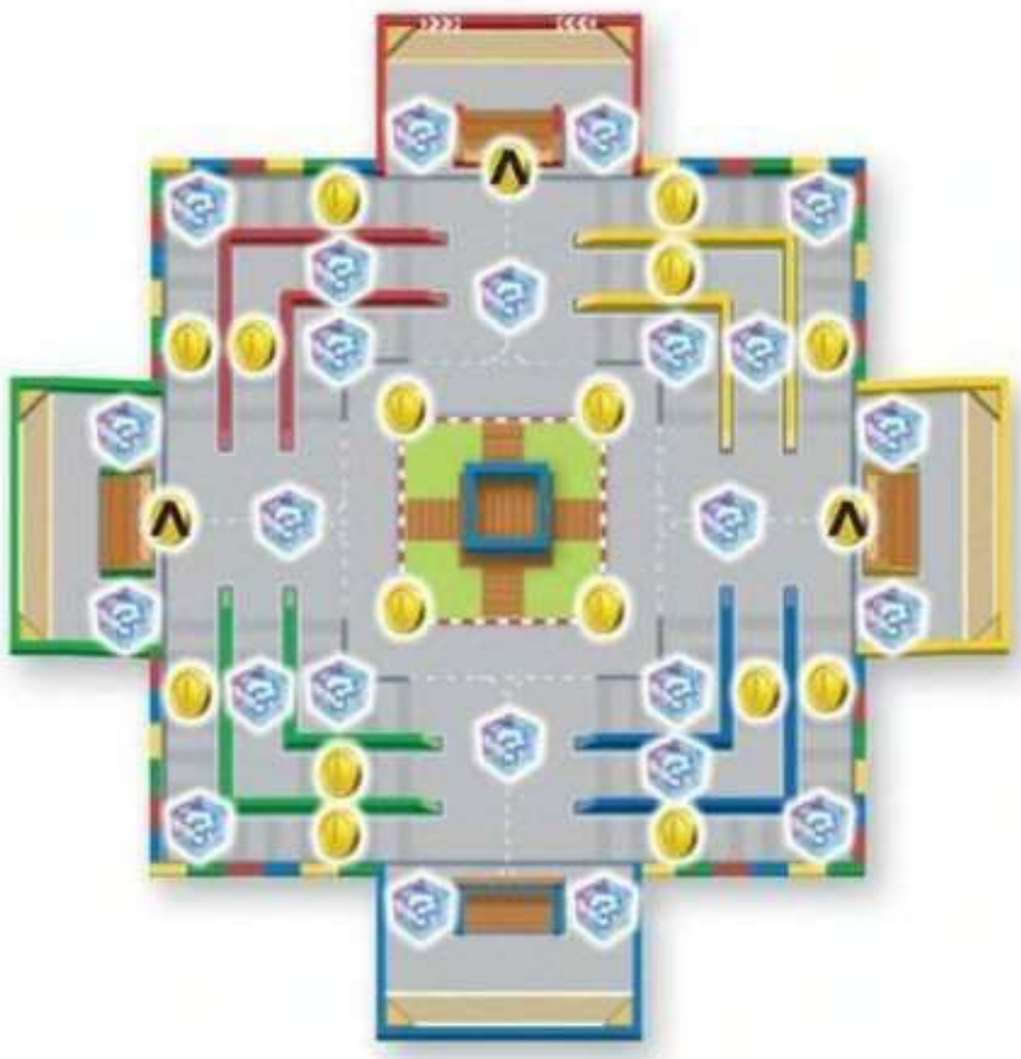
Circuit de combat SNES 1

Un parcours du mode Combat qui a tout déclenché, le Circuit de Combat 1 provient du classique Super Mario Kart pour le Super Nintendo Entertainment System, et nous n'aurions jamais cru le dire, mais c'est bien de faire ce voyage en arrière

mémoire voie. Le la conception de ce parcours est sans aucun doute la plus simple de l'ensemble à huit cartes, mais il parvient toujours à pour être une carte parfaite pour se battre avec onze autres joueurs.



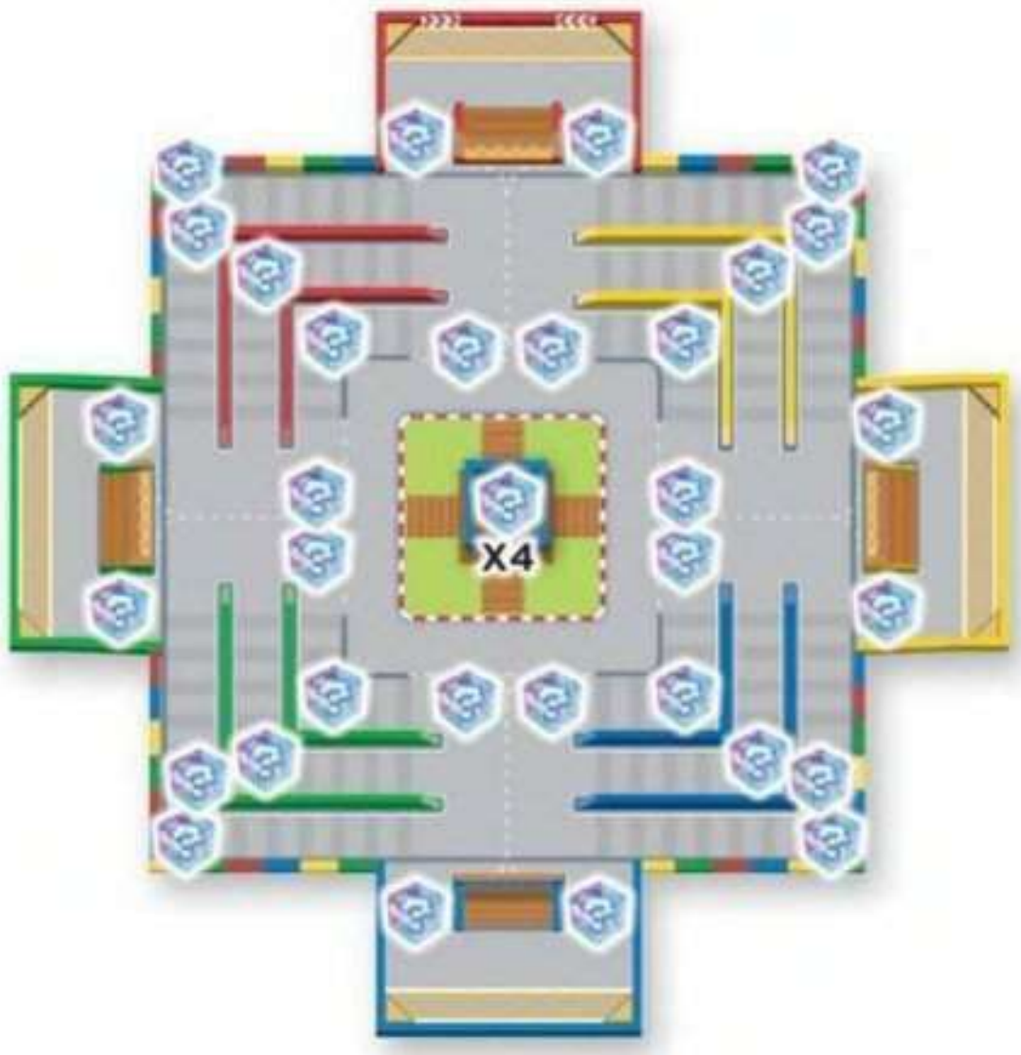
Rassemblement de rebelles



Explosion Bob-omb

Coureurs de pièces

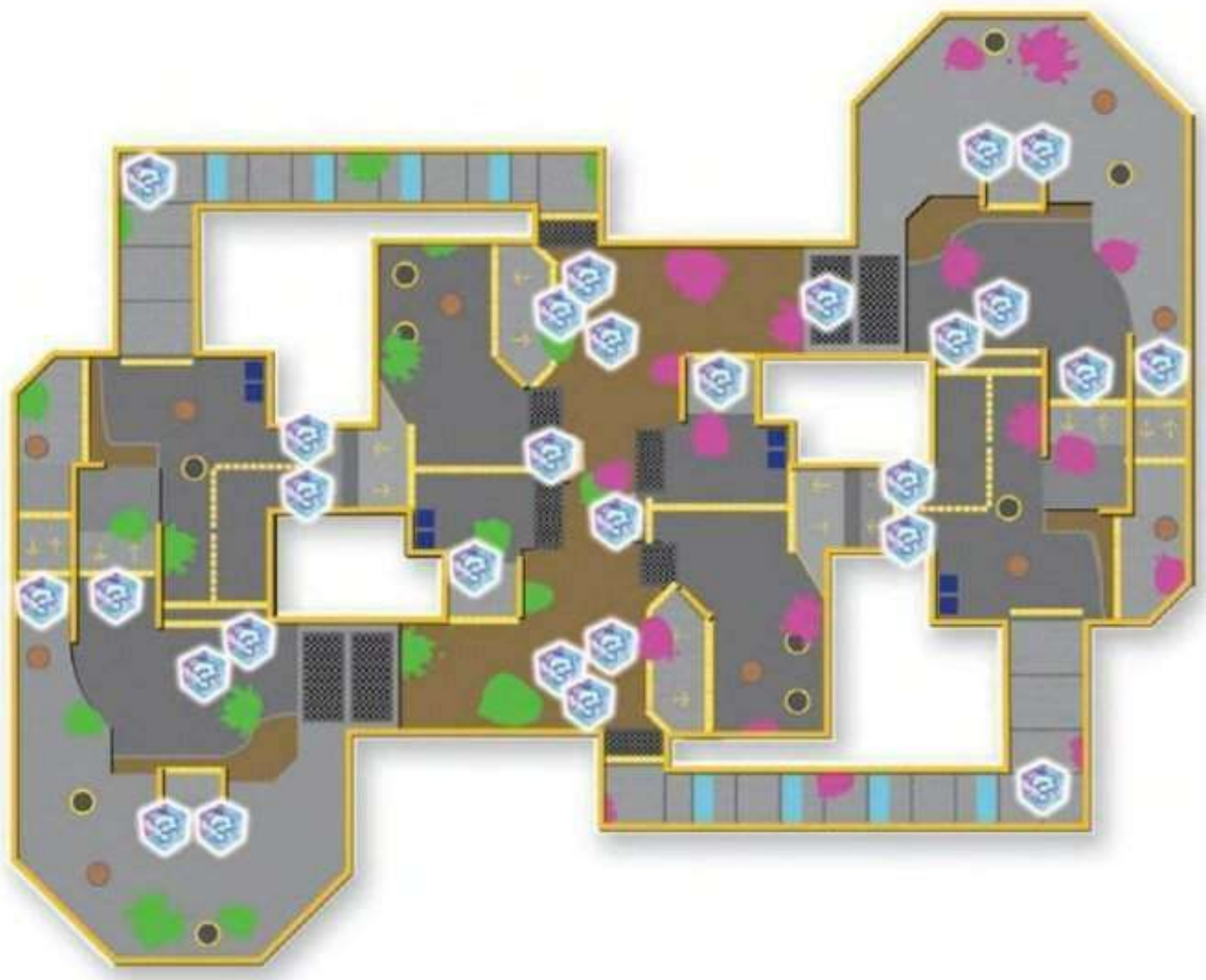
Voleur de Shine



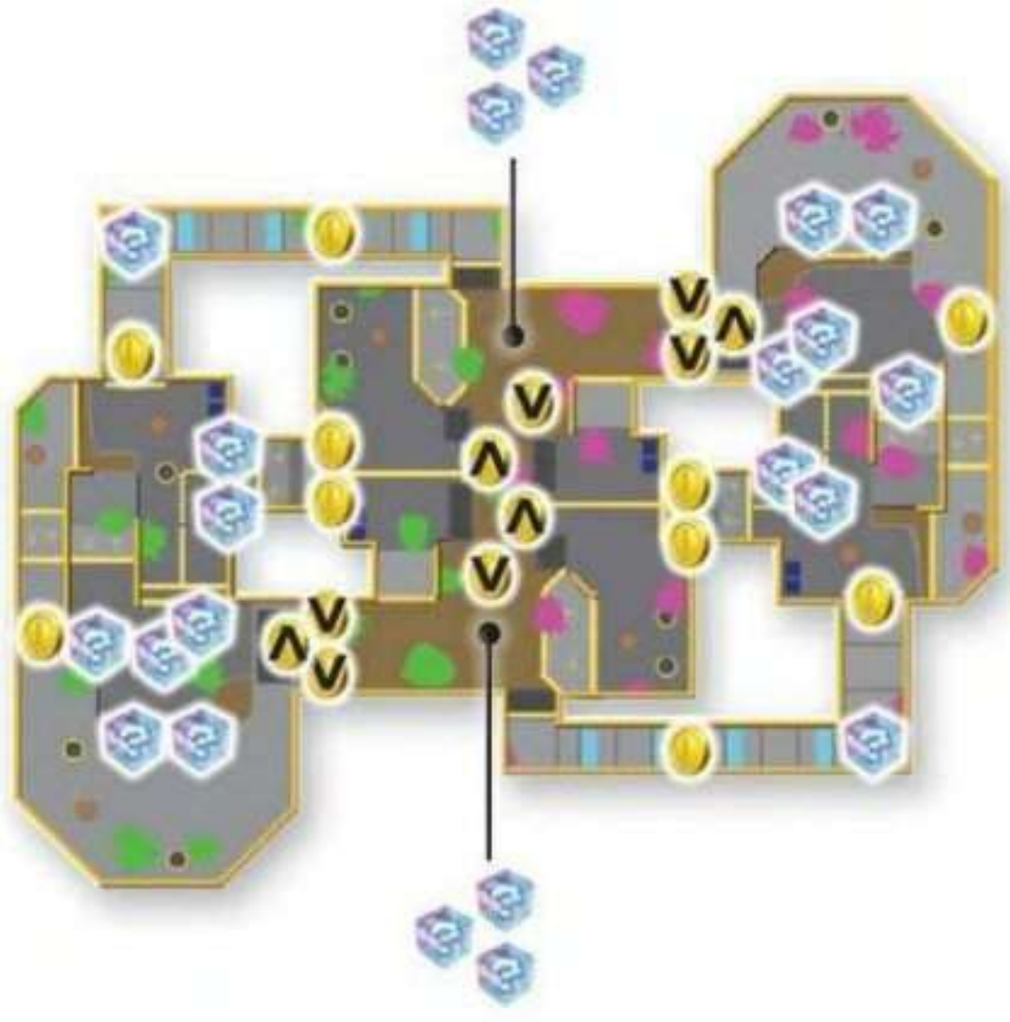
Underpass Urchin

Les fans de Splatoon reconnaîtront immédiatement cette arène éclaboussée de peinture connue sous le nom d’Underpass Urchin. Cette carte ressemble plus à un skatepark que à tout ce que nous avons vu de Mario Kart, mais cela fonctionne tellement bien ! Il y a des rampes et des virages à profusion, et les conducteurs experts n’auront aucun problème à naviguer sur cette scène pour poursuivre ou lâcher les conducteurs poursuivants.

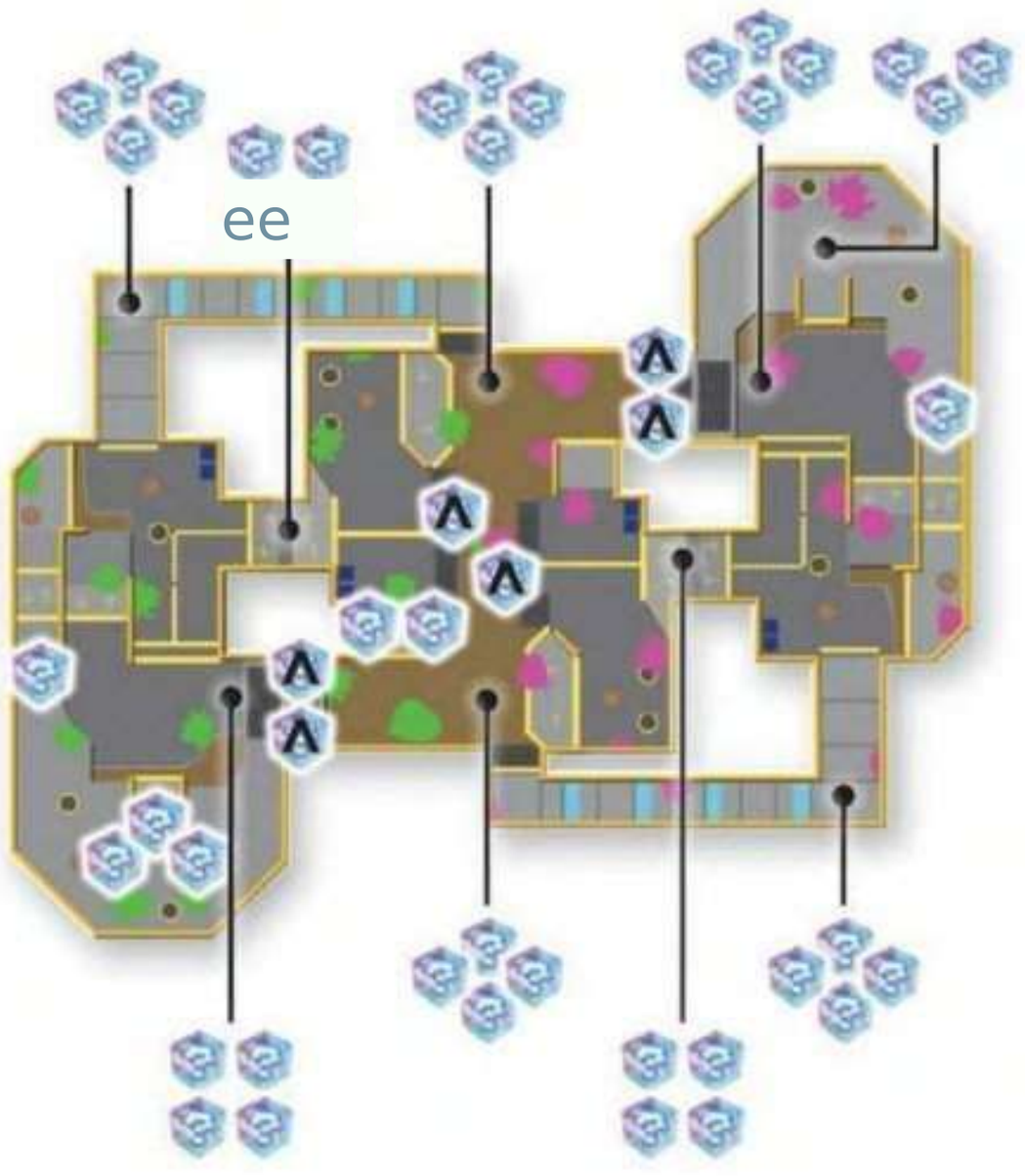
© Balloon Battle



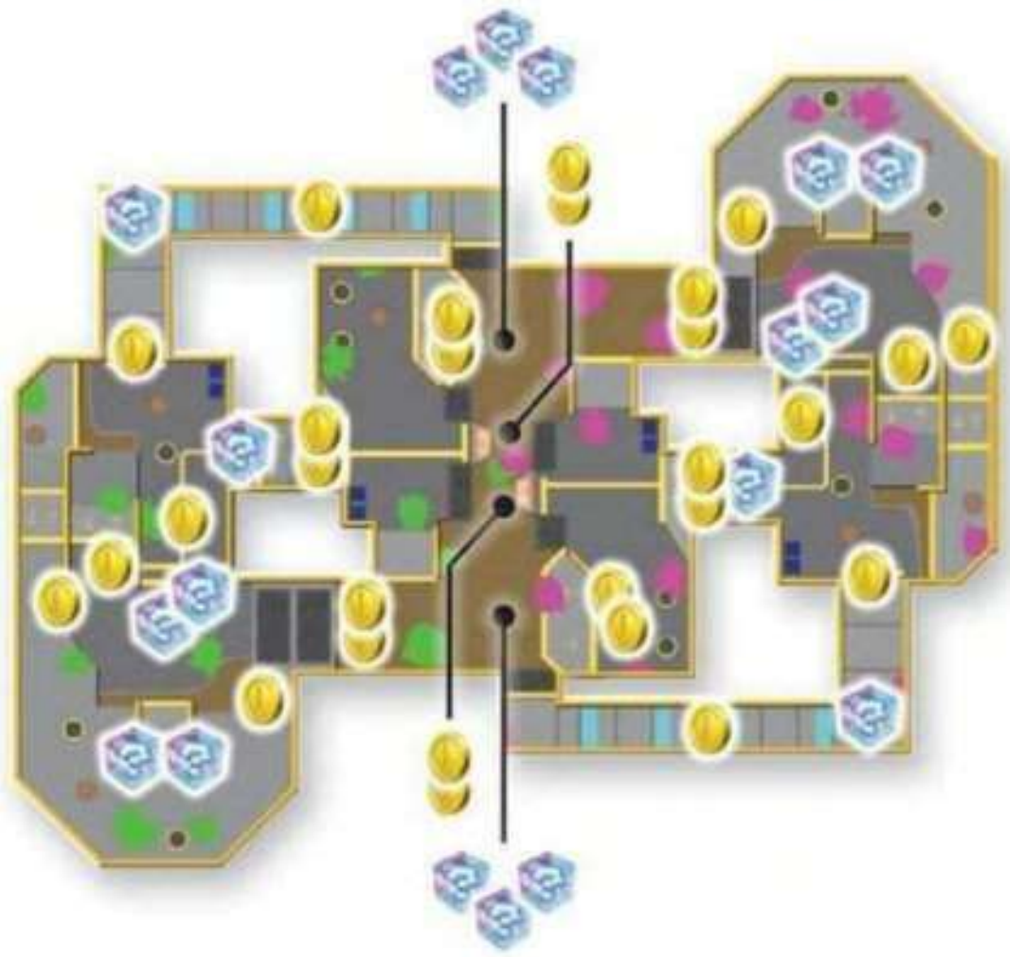
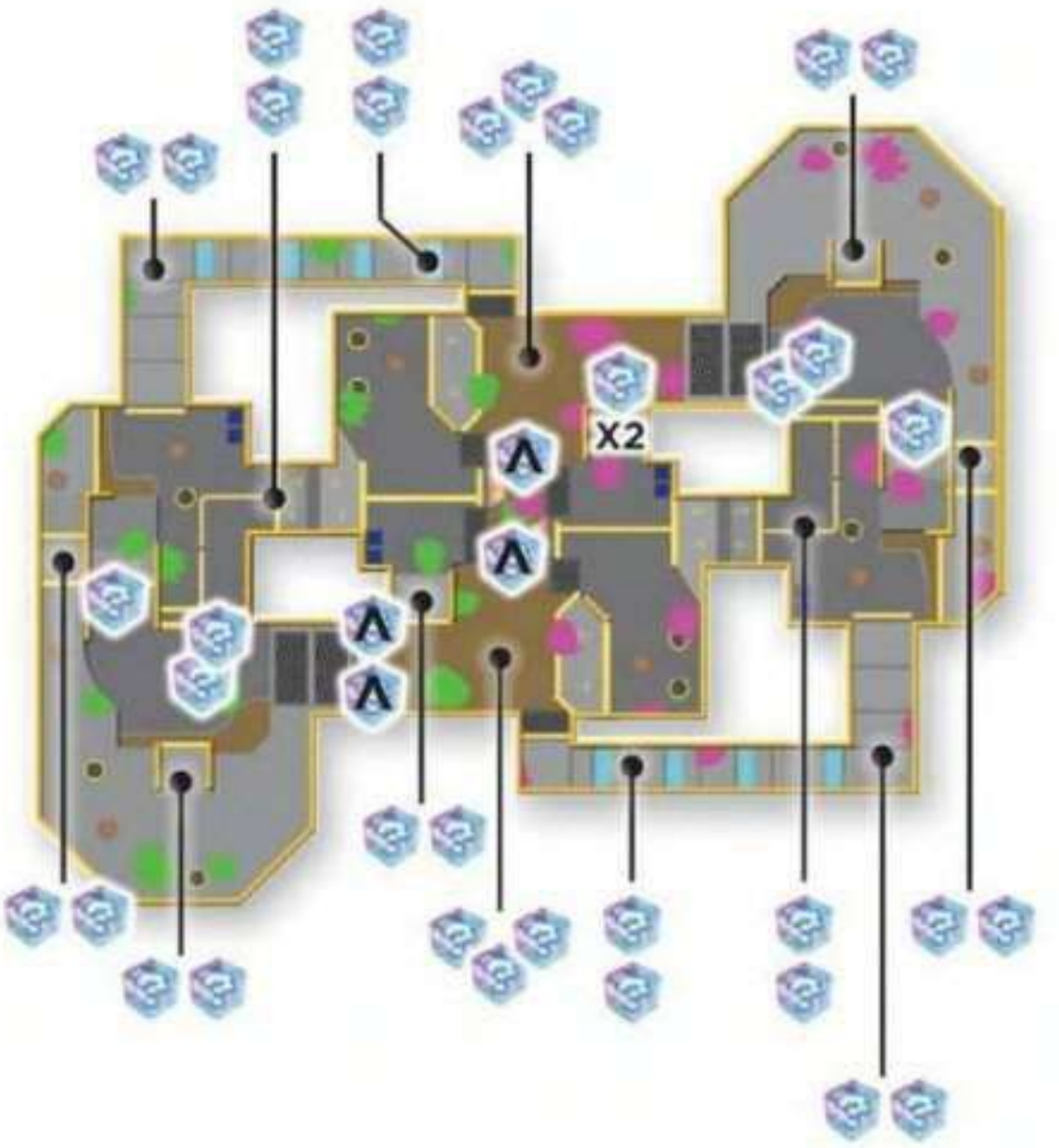
Rassemblement des Rénégats



Explosion Bob-omb



Coin Runners



Shine Thief